

N64
EDICION ESPECIAL DE COLECCION
MAPAS DE TODOS LOS NIVELES
POKéMON
GUIA MAESTRA
18.00
Número 4
MINA EDITORES
7 509761 201167
04
Future
Your Guarantee Of Value
ERSIONES
ROJA
Y
AZUL
TU SERAS EL VENCEDOR CON LA MEJOR GUIA POKéMON
TERMINA EL JUEGO YA
CAPTURA A LOS 150 POKéMONS
CONVIERTETE EN EL MEJOR ENTRENADOR
MEJORA TUS HABILIDADES CON NUESTRAS TECNICAS
ATRAPALOS! >

Sin quejarse, muchos cargarían

con los kilos que te sobran.

éxico, 7 millones de niños padecen algún grado de desnutrición.

e 1987, Un Kilo de Ayuda ha distribuido cerca de 4,000,000 de despensas en los estados de Chiapas, Oaxaca, tán, Edo. de México, Puebla, Michoacán y el Distrito Federal, a cambio, cada familia colabora con 8 hrs. de jo al mes para el desarrollo de su comunidad recibiendo cursos de: alfabetización, higiene, desarrollo de idades técnicas y apoyo en obras de infraestructura.

aún falta mucho por hacer. Ayúdanos a alimentar sus sueños.

etas Un Kilo de Ayuda. Ayuda que sí pesa. ¿Y tú ya le echaste los kilos?

Banamex

Un KILO de ayuda.

$ 6.50

nta exclusiva en autoservicios y restaurantes autorizados.

ra mayores informes y donativos, comunicarse al 5520-01-42.

EDITORIAL

Pokémon

Gotta catch 'em all! ™

Qué tal amigos, bienvenidos a este viaje único, por el mundo de los videojuegos. En esta ocasión nos remontaremos a 1996, un año en donde el mercado del Game Boy japonés se vio invadido por un ratoncito amarillo, que rápidamente se colocó en los primeros lugares de ventas al ascender a 11 millones de ejemplares, exactamente, hablamos de Pikachu y sus amigos. Gran euforia han causado los 151 Pokémons en nuestro país, puedes obtener un sinnúmero de variantes, cartuchos, artículos coleccionables,



juguetes, además de disfrutar de la caricatura o la película. Aquí en N64 es uno de nuestros favoritos, por eso le hemos dedicado secciones, portadas e incluso números completos, gracias a los cientos de cartas, faxes y correos electrónicos solicitando mayor información de Pokémon, por eso preparamos este número en exclusiva, el cual contiene los tips que necesitas para terminar el juego y mapas que sin duda facilitarán el trabajo.

Qué te parece si comienzas a poner en práctica todos nuestros consejos, bien, todo el equipo de N64 te desea que disfrutes mucho este especial.

Especial N64 #4
Guía de Pokémon



Es una publicación de
Corporativo Mina, S.A. de C.V.
Bajo Licencia



Especial #4—Marzo 2000

Presidente: José María Flores Muñoz
Editor: Armando Flores Trujillo
Director editorial: Romeo Vázquez Sandoval
Subdirector editorial: Angel De Vega Torres
Asistentes editoriales: Claudia Mijangos González, Gabriela Trejo González
Director de Publicidad: Armando Flores Trujillo
Gerencia de ventas de publicidad: Gustavo Ríos Pérez, Tel. 5562-08-60
Corporativo Mina/Monterrey
Ventas de publicidad: Lic. Alejandra Iglesias, Tels.: 01 (8) 396-64-48, 01 (8) 357-98-98
Diagramación: Eric Aguirre G., Aaron León G., Adrian León G.
Diceño de portada Mariano Lara H
Circulación y Ventas: Daniel García y Daysi Bravo

Impresión: Editorial Mina, S.A. de C.V.
Tokio 424, Col. Portales, México, D.F.
C.P. 03300
Tels.: 5605-09-13 y 56059516

Distribución en el D.F.: Everardo Flores. Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No. 50.
Distribuidor en el interior: Codiplyrsa de C.V. Av. Instituto Técnico No. 269, Col. Santa María la Ribera, C.P. 06400 México, D.F. Tel. 55-41-46-24.
Distribución locales cerrados: Dimsa
Mariano Escobedo 218 Col. Anáhuac C.P. 11320.
Distribución en Centroamérica: Casa Autrey Distribución S.A. de C.V.

Av. Taxqueña 1798 Col. Pasos de Taxqueña, México, D.F. C.P. 04250

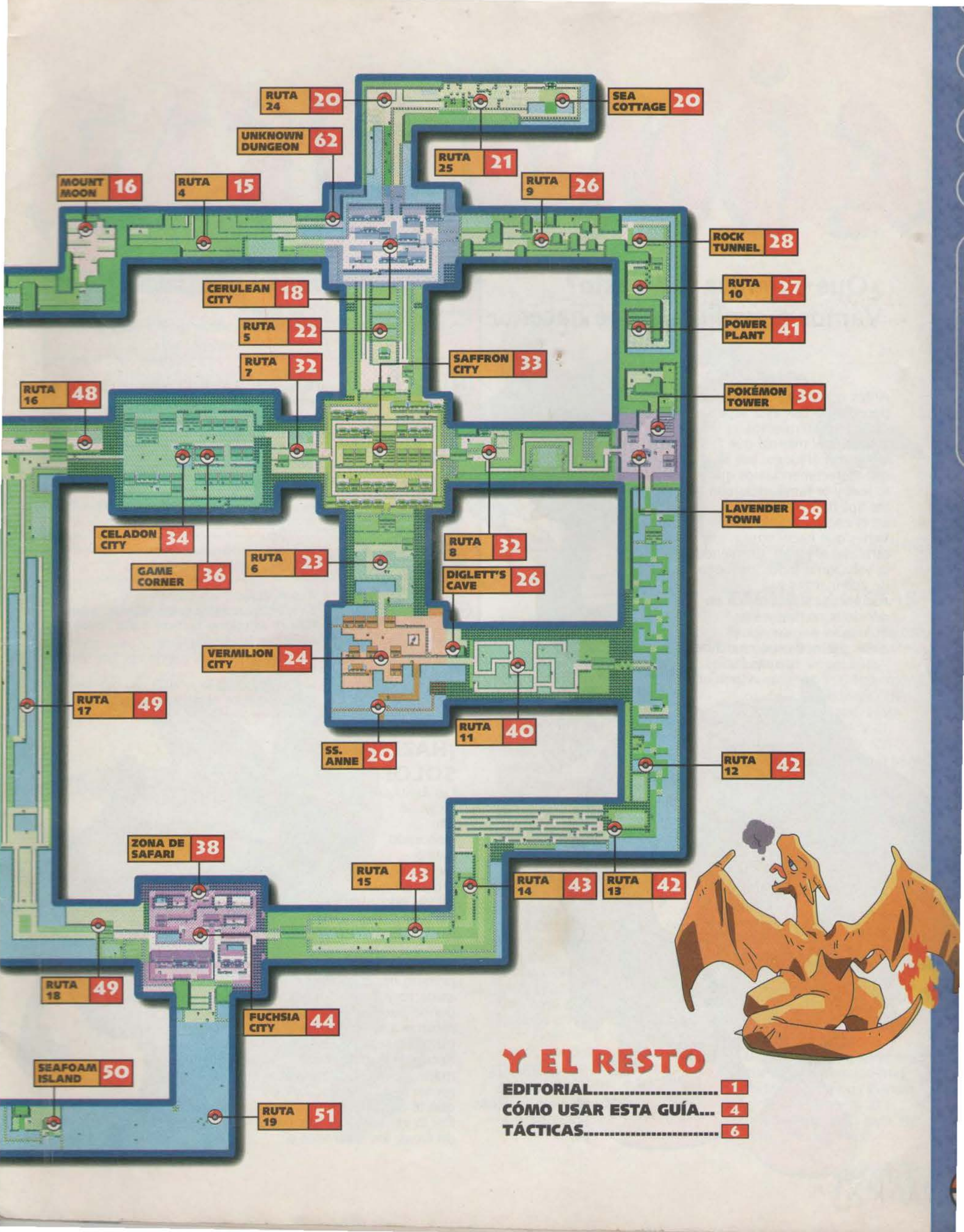
Certificado de Licitud de Contenido: En trámite

Reserva de Título: 04-1998-111817192700-182

MAPA DEL MUNDO POKÉMON

La más profunda guía donde todas las rutas y pueblos son explicados, ¡sólo aquí!





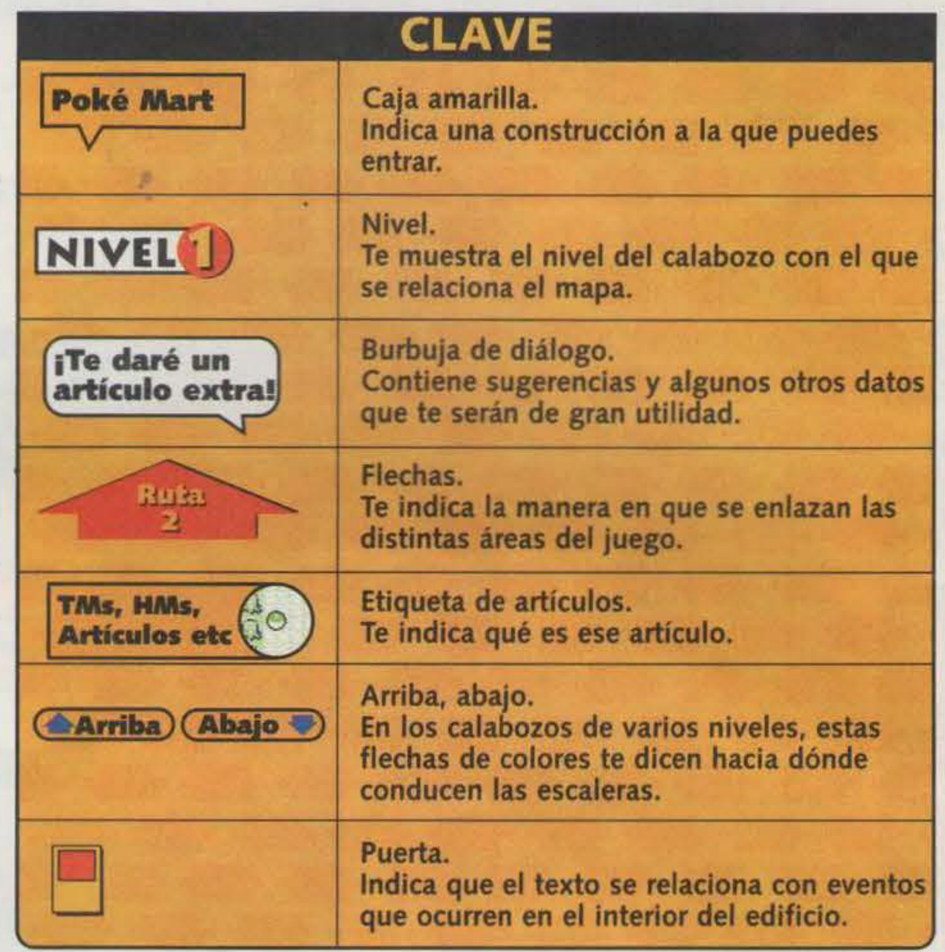
RUTA 24 20
SEA COTTAGE 20
UNKNOWN DUNGEON 62
RUTA 25 21
MOUNT MOON 16
RUTA 4 15
RUTA 9 26
ROCK TUNNEL 28
CERULEAN CITY 18
RUTA 10 27
RUTA 5 22
POWER PLANT 41
RUTA 7 32
SAFFRON CITY 33
RUTA 16 48
POKÉMON TOWER 30
LAVENDER TOWN 29
CELADON CITY 34
RUTA 8 32
RUTA 6 23
GAME CORNER 36
DIGLETT'S CAVE 26
VERMILION CITY 24
RUTA 17 49
RUTA 11 40
SS. ANNE 20
RUTA 12 42
ZONA DE SAFARI 38
RUTA 15 43
RUTA 14 43
RUTA 13 42
RUTA 18 49
FUCHSIA CITY 44
SEAFOAM ISLAND 50
RUTA 19 51

Y EL RESTO

CÓMO USAR

¿Qué significa todo esto? Vamos a explicarte qué hacer...

Antes que nada, debemos decirte que con esta super guía no pretendemos substituir el manual que viene con el juego, por lo que te recomendamos que lo leas y te familiarices con los tips básicos.
En él encontrarás lo que tienes que hacer para terminar el juego. Contiene la solución a todos los juegos de adivinanzas y rompecabezas, te indica en dónde encontrar a los Pokémon y cosas por el estilo. Hemos usado muchos mapas fáciles de entender. Se pensaron de tal manera que sea algo a lo que puedas recurrir siempre que te atores, y no necesariamente una receta de cocina que debas seguir paso a paso.



CLAVE	
Poké Mart	Caja amarilla. Indica una construcción a la que puedes entrar.
NIVEL 1	Nivel. Te muestra el nivel del calabozo con el que se relaciona el mapa.
¡Te daré un artículo extra!	Burbuja de diálogo. Contiene sugerencias y algunos otros datos que te serán de gran utilidad.
Ruta 2	Flechas. Te indica la manera en que se enlazan las distintas áreas del juego.
TMs, HMs, Artículos etc	Etiqueta de artículos. Te indica qué es ese artículo.
Arriba / Abajo	Arriba, abajo. En los calabozos de varios niveles, estas flechas de colores te dicen hacia dónde conducen las escaleras.
	Puerta. Indica que el texto se relaciona con eventos que ocurren en el interior del edificio.

¡HAZLO TU SOLO!

Las áreas del juego se han elaborado, más o menos en el orden en que te las vas encontrando, pero no tienes que leerlo todo para poder terminar el juego. De hecho, te recomendamos que primero hagas tu mejor esfuerzo y avances hasta donde puedas, y solamente recurras a la guía cuando de plano no sepas qué hacer. Recuerda que de todas maneras, más tarde puedes revisar la guía y descubrir en qué te equivocaste.
Por lo general, hay tres tipos de áreas: los recorridos o



ESTA GUÍA

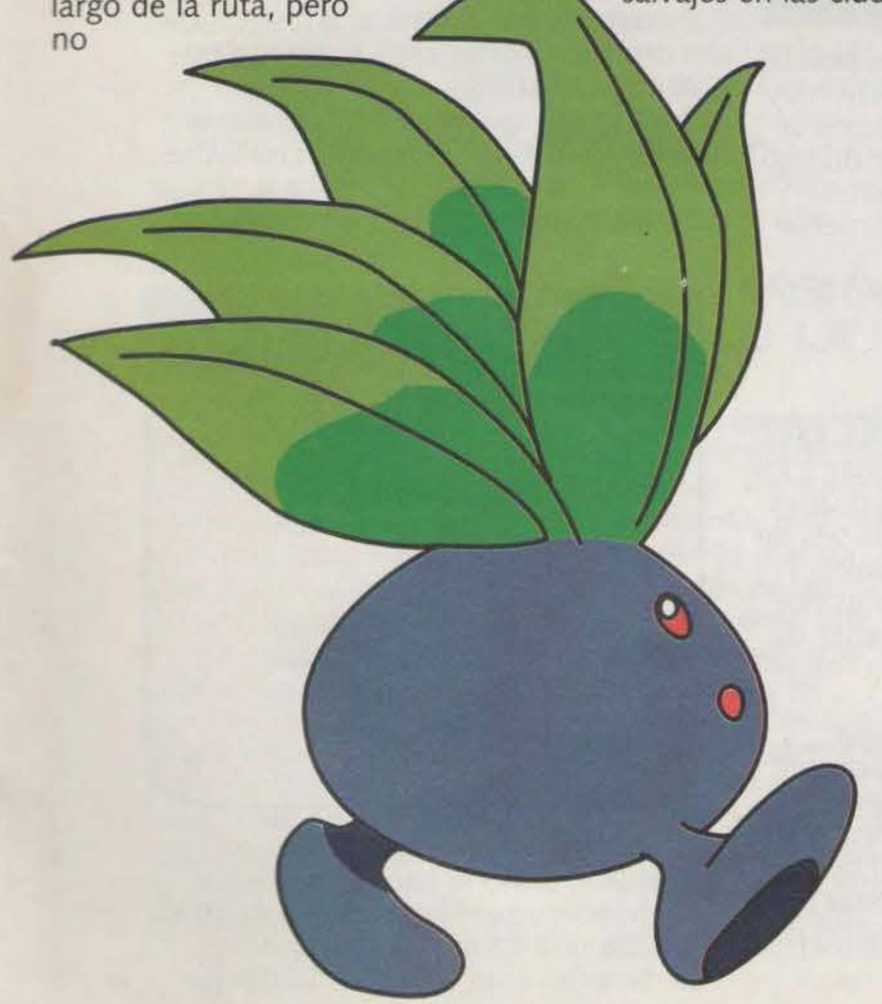
rutas, las ciudades y los calabozos.

LAS RUTAS

Los recorridos o rutas son los caminos que llevan de un poblado a otro, y es aquí en donde encontrarás muchos de los Pokémon salvajes que puedes agregar a tu colección. Busca a estas criaturas en los pastizales altos o en el agua (si tienes una caña de pescar). En los recorridos acuáticos, te encontrarás con los monstruos mientras vas nadando. Te tenemos una lista de los Pokémons que aparecen en las rutas, junto con los niveles en los que es típico que los encuentres y la frecuencia con la que te puedes topar con ellos.
También encontrarás una serie de artículos regados a lo largo de la ruta, pero no siempre están a la vista. Mientras avanzas por el recorrido, busca arbustos sospechosamente aislados y cosas parecidas, y quizás encuentres objetos ocultos presionando el botón A cuando estés junto a ellos. Tendrás mucha acción en las ciudades, en las que casi todo sucederá en los diferentes edificios, en donde puedes recabar diferente tipo de información, artículos y Pokémons que son inaccesibles en otros lugares. No verás Pokémons salvajes en las ciudades, a excepción de los que consigas pescando.







LOS CALABOZOS

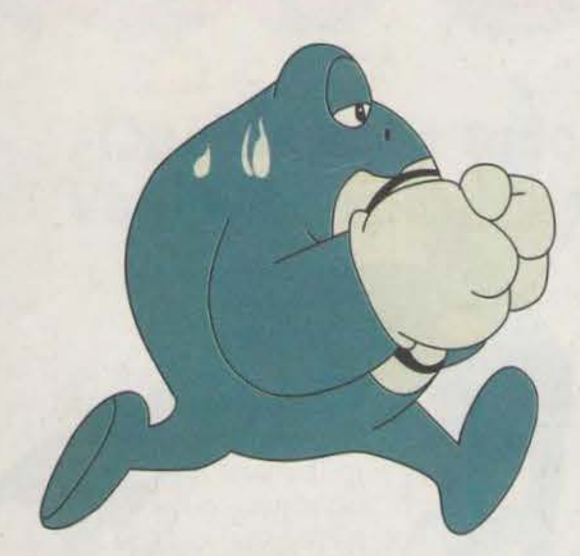
Estos se presentan en las rutas y también en las ciudades, y es muy común que incluyan una búsqueda corta, que tienes que completar para que puedas seguir adelante. En otros, simplemente tienes que resolverlas para poder pasar de un área a la siguiente, o bien, pueden incluir un Pokémon sumamente raro, que no obtienes de ninguna otra manera.
Por lo general, los calabozos son laberintos muy complejos con muchos niveles, y notarás que los mapas que te proporcionamos te serán de gran ayuda para salir de ellos. Una cosa es segura, aquí hallarás con mucha frecuencia a los Pokémons salvajes, en donde pondrás a prueba tu habilidad. No necesariamente te vas a encontrar a todos los Pokémons en todos los niveles de un calabozo, así que échale un vistazo a la tabla de Pokémons para ver en dónde van a aparecer.

TABLAS Y LISTAS

Las listas y las tablas te ayudan a que localices rápido la información que necesites. Y vaya que se necesita, porque tienes 150 Pokémons raros, 155 habilidades, TMs (máquinas técnicas), HMs (máquinas ocultas), y un montón de artículos, son demasiados datos como para que los tengas todos guardados en la cabeza.
Si por ejemplo, sabes que necesitas de un artículo en particular, pero desconoces en dónde encontrarlo, no tienes que buscar en ningún otro lugar más que en tu lista de artículos.
La tabla de máquinas te dice qué Pokémon es capaz de aprender tal o cual técnica, mientras que en la tabla de habilidades encontrarás cuál de todas esas técnicas raras de combate hace en realidad.
En cuanto empieces a pelear contra los entrenadores y Pokémons salvajes, tendrás la fuente de información más importante para que puedas elegir correctamente al Pokémon adecuado para ese trabajo. ¡Ve por ellos!



TACTICAS



Vamos a revelarte el secreto de las cacerías, las persecuciones y los secretos de la evolución.

SUGERENCIAS GENERALES.

El truco para darle una buena paliza a un Pokémon salvaje, es mostrarle quién manda, y al mismo tiempo evitar pegarle tan fuerte que se desmaye.

No uses a tu Pokémon más poderoso cuando salgas de cacería, porque no tendrán compasión de su oponente. En vez de eso, utiliza a un monstruo de menor nivel, de preferencia uno que con su ataque pueda dejar inconsciente al Pokémon salvaje. Este es un ejemplo:

• Para atrapar a Oddish de nivel 22, elegimos al Drowzee de nivel 13. Fácilmente puedes ver que es lo suficientemente fuerte.
• El ataque hipnótico de Drowzee hace que Oddish se duerma, pero hasta después de haber recibido un ataque venenoso.
• En seguida, usando la porra, que es un ataque muy débil, Drowzee restaura la salud de Oddish mientras sigue dormido.
• En cuanto haya disminuido su tamaño a menos del 50%, podemos lanzarle una bola ultra para atrapar a Oddish, mientras éste sigue dormido.
• La bola ultra es la más potente que se puede comprar. Y con ella te aseguras una captura muy fácil.

CONSEJOS DE CACERÍA

Sigue estos sencillos consejos para que aumentes al máximo tu habilidad de cazador.

• Siempre que te sea posible, usa un monstruo con un nivel menor al del que quieres capturar.
• Utiliza con frecuencia ataques para dormir o paralizar, evita usar ataques fuertes.
• Reduce la fuerza de tu Pokémon hasta donde te atrevas. Aunque parezca mentira, entre menor sea la fuerza, más posibilidades tendrás de atraparlo.

FRECUENCIA	
Común:	* * * * *
Menos frecuente:	* * * *
Ocasionalmente:	* * *
Rara vez:	* *
Muy rara vez:	*

• Compra siempre bolas ultra, porque las bolas Poké comunes tendrán muy poco o ningún efecto en los tipos de Pokémon más grandes. No te rindas, porque es probable que necesites varios intentos hasta que finalmente puedas atrapar al Pokémon.
• Si es un Pokémon muy raro o muy poderoso, guarda tu juego en la memoria antes de la batalla.

¿TIENES EXPERIENCIA?

La principal dificultad al entrenar a los Pokémons, es que solamente puedes llevar contigo a un máximo de seis en un momento dado, así que siempre hay una legión de criaturas a las que descuidas, ocultas en las entrañas de la computadora, atoradas en el nivel nueve o diez.

Pero algunos de ellos solamente podrán evolucionar cuando alcancen cierto nivel, así que tendrás que usarlos tarde o temprano. El truco para hacerlo, es poner al Pokémon débil que quieres entrenar, a la cabeza de la lista de batalla, y luego cambiarlo por una criatura más poderosa tan pronto como comience la lucha.

Tu monstruo débil se retirará cuando menos con la mitad de puntos de experiencia, y también evolucionará unos cuantos niveles más en el proceso. Así todos salen ganando.

EQUIPOS EQUILIBRADOS

Todo depende de con quién vayas a pelear, pero las batallas con los líderes Gym y con tus rivales humanos serán mucho más fáciles si tienes un grupo equilibrado de Pokémons.

Para eso, asegúrate de que todos tus monstruos son más o menos del mismo nivel, ya sea utilizando la máquina 'exp. a todos', o bien entrenando rápidamente a tus monstruos más débiles, haciendo que abran las batallas.

Encontrarás que un monstruo con un buen ataque de sueño será invaluable. Además, las técnicas de volar y escarbar son muy útiles en combate.

ROJO	AZUL
Arbok	Bellsprout
Arcanine	Magmar
Ekans	Meowht
Electabuzz	Ninetales
Gloom	Persian
Growlithe	Pinsir
Mankey	Snadshrew
Oddish	Sandslash
Primeape	Victreebel
Scyther	Vulpix
Vileplume	Weepinbell

No confíes en un solo tipo de criaturas, como lo hacen los líderes Gym (porque al final siempre pierden). Si cada uno de tus seis monstruos pertenecen a un tipo distinto (fuego,





hielo, eléctrico, etc.), a tus adversarios les costará mucho trabajo descubrir una manera infalible de derrotarte.

EL USO DE LAS TM Y LAS HM

Las TM (máquinas técnicas) solamente se pueden usar una vez, así que tendrás que enseñarles las técnicas de combate que éstas contienen, a los candidatos más aptos.
Los Pokémon únicamente pueden aprender ciertas técnicas si tienen compatibilidad con ellas, es decir, técnicas acuáticas para un Pokémon marino, técnicas de pastizales para uno de pastizales, y así sucesivamente.
No tienes que usar todas las máquinas técnicas para terminar el juego, pero sí pueden contener algunos movimientos importantes de combate. Si una TM contiene una técnica de combate que te gustaría usar, deberás aprovecharla al máximo, tienes que enseñársela a una de tus criaturas de rango intermedio.
Esto porque seguramente un monstruo de mayor rango, sabrá técnicas mucho más avanzadas y poderosas que le fueron enseñadas mientras estaba evolucionando.
Las HM, o máquinas ocultas son algo completamente distinto. Solamente existen cinco de ellas, que contienen algunas técnicas esenciales, que son resplandor, corte, surf, fortaleza y volar. Estas sí las necesitas en todo momento, así que tendrás que enseñarle estas técnicas a todos tus monstruos favoritos.
Todas ellas son excelentes técnicas de combate y además, son importantes para recorrer la isla, y lo mejor es que puedes usarlas las veces que quieras. Guárdalas en la computadora hasta que las necesites.

¿LA VERSIÓN ROJA O LA AZUL?

Las dos versiones del juego son prácticamente idénticas, salvo por una cosa importante. Hay once Pokémons que son exclusivos de una versión o de la otra, así que la única forma de conseguirlos, es intercambiarlos con alguien que tenga la otra tarjeta.
En cuanto hayas logrado capturar a todos los Pokémons de tu versión, tienes que negociar para conseguir los demás.

INTERCAMBIO

El intercambio es la única manera en la que puedas conseguir a los 150 Pokémons, así que tendrás que negociar con tus amigos. Es mejor si consigues dos del monstruo que necesitas intercambiar, y luego cambiarlo por el más débil, de esa forma no pierdes a ninguno en tu índice de Pokémons.
El Pokémon que se intercambia gana 1.5 veces la experiencia normal en puntos mientras permanezca en la otra tarjeta, así que usándolos en las batallas, es una manera muy rápida de hacer que ascienda en su rango básico.

EXPLICACIÓN DE LA EVOLUCIÓN

El Pokémon que has capturado también puede evolucionar en otros tipos. Hay tres formas en que esto puede suceder. En primer lugar, usando ciertas rocas que tienen poderes elementales como la roca lunar. Pero éstas solamente funcionan en ciertos Pokémon.
En segundo lugar, y esta es la más común, es ganando experiencia mediante las batallas y subiendo de categoría. Por supuesto, en cuanto tu Pokémon evoluciona, su forma no evolucionada desaparece. Eso quiere decir que, si por ejemplo, entrenas a Pikachu para que evolucione y se convierta en Riachu, el Pikachu original desaparecerá. Sin embargo, puedes cancelar la función de evolución, presionando el botón B, cuando inicia el proceso, o bien, puedes permitir que suceda y puedes ir a buscar un nuevo Pikachu. Todos los monstruos que evolucionan subiendo de nivel aparecen en libertad, así que siempre tendrás la oportunidad de recuperar la versión que se perdió al evolucionar.
La tercera forma en que los Pokémon evolucionan, es por intercambio. Abra, Gastly, Geodude y Machop solamente pueden evolucionar a su tercera y definitiva etapa, pasándolo a otra computadora (con un amigo), en cuanto alcancen su segunda etapa evolutiva.



TACTICAS CONTINUACION...

USANDO LA PC

PARA GUARDAR ARTÍCULOS

Se pueden guardar todos los artículos que quieras en el interior de tu computadora. Esto es algo tan útil que no lo podrás creer, dado que es casi seguro que necesitarás espacio disponible en tu mochila, para llevar las cosas que te irán encontrando durante tus viajes.

Guarda en la computadora las cosas que no necesites de inmediato, tales como alguna máquina técnica que no puedes usar todavía, todas las máquinas ocultas, cosas como los boletos para el barco S.S. Anne y las llaves. Viajar sin muchas cosas estorbosas es algo importante, así que debes llevar contigo solamente lo más esencial para que te sea posible llegar a la siguiente etapa del juego.

PARA GUARDAR A LOS POKÉMON

Si vas a salir de cacería en busca de un Pokémon salvaje y la caja de la computadora ya se llenó, no podrás guardar a las criaturas que atrapes. Una táctica muy útil es elegir la caja 12 siempre, de manera que cuando regreses a un poblado, puedas poner a cualquier Pokémon que hayas capturado en la caja que prefieras. Lo mejor que puedes hacer es guardar a los Pokémon más débiles en sus propias cajas y conservar juntos a los mejores, verás que te será mucho más fácil saber qué tienes en toda la colección.



Dicen que el hogar está en donde esté el corazón. Y precisamente en el hogar es donde atrapas al primer Pokémon y en donde empieza tu aventura. Buen viaje.

ARTÍCULOS
Índice de Pokémon.
Mapa del pueblo.

¡Tú vives aquí!

¡Que comience la aventura! Enciende la computadora para agarrar una pócima y no te olvides de despedirte de mamá. Siempre existe la posibilidad de que puedas regresar si te pones nostálgico.

La casa del rival

Aquí es donde vive Oak's Grandson y tu enemigo. En cuanto tengas el Pokédex (índice de los Pokémon) habla amablemente con su hermana y te dará gratis un mapa del pueblo.



Saliendo del pueblo

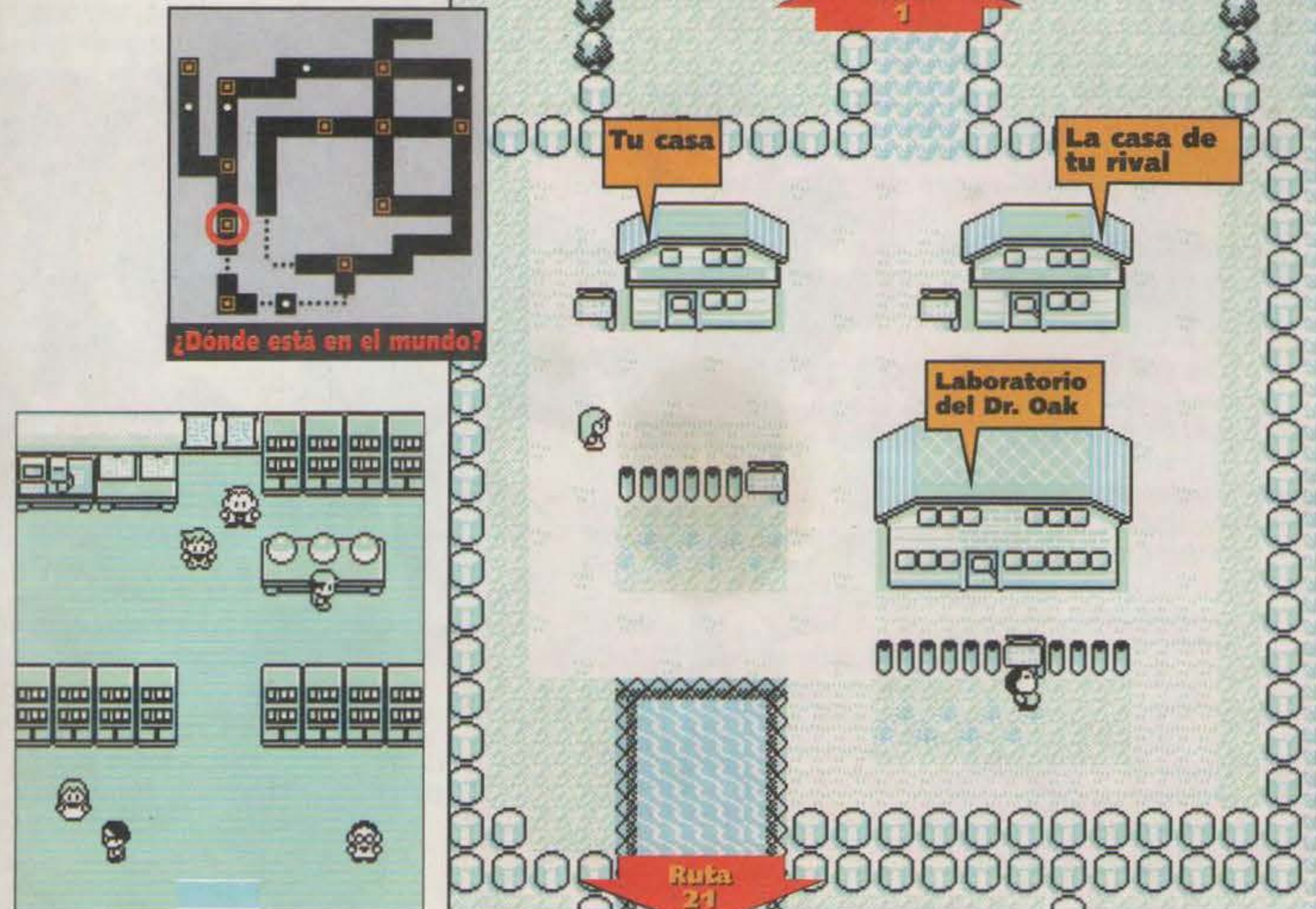
Cuando trates de salir de Pallet Town por primera vez, el profesor Oak llegará corriendo para advertirte de los peligros que encierra el ancho mundo. Luego te conducirá a su laboratorio.

MI PRIMER POKÉMON

En su laboratorio, Oak te dará tu primer Pokémon. Vuelve a su casa después de que le hayas comprado la despensa y él te dará el Pokédex, con el que anotarás a los Pokémon que vayas encontrando y capturando durante tus viajes.

MI PRIMERA PELEA

Entrenador: tu archirrival.
Pokémon: Charmander (nivel 5) o Squirtel (nivel 5) o Bulbasaur (nivel 5).
Luego de escoger a tu Pokémon, tu archirrival elegirá uno a su vez, el cual por cierto tiene la ventaja, el apestoso. De todas maneras, todavía tienes oportunidad de ganar. Si pierdes, tendrás una oportunidad de derrotarlo más tarde.







RUTA 1

El recorrido o la ruta 1 es la primera sección realmente salvaje del país por el que vas a viajar, de camino hacia la ciudad Viridian (Verdosa), partiendo del pueblo Pallet (Paleta). Puedes hablar con los extraños, pero cuídate de los pastizales altos.

ARTÍCULOS

Poción.

¡Un obsequio!

Platica con este sujeto, él trabaja en el Poké Mart en Viridian, y él generosamente te dará una poción gratuita.

¿Dónde está el mundo?

¡Anda, salta!

Cuando partas de pueblo Pallet y te dirijas a ciudad Viridian, no tendrás otra alternativa que arriesgarte a pasar por los pastizales altos. Pero en el camino de regreso, podrás saltar por los riscos, y con ello serán mínimas las peleas que tendrás.

Si te gustan las aglomeraciones, vete por la ruta larga.

Viridian City

Ven a verme por una poción

Pallet Town

POKÉMON

Pokémon	Level (0–100)	Frequency
Pidgey	2-5	★ ★ ★ ★ ★
Rattata	2-4	★ ★ ★ ★ ★

VIRIDIAN CITY

Ruta 2

Viridian Gimnasio

No hay modo de pasar hasta que tenga mi café

Escuela Viridian

Ruta 22

Poké Mart

Corta los arbustos y auméntame a la TM42

Poké Centro

Ruta 1

ónde está el mundo?

En la ciudad Verdosa encontrarás las puertas cerradas, a viejos gruñones pidiendo su café, a encargados de comercios muy confiables... el mundo de Pokémon es muy extraño...

ARTICULOS
Paquete del profesor Oak
La TM42 (máquina técnica 42)
La máquina técnica 27 (TM27)

La máquina técnica 42, la come sueños.

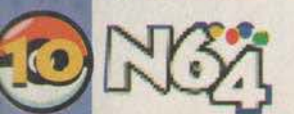
No podrás conseguir esta máquina técnica hasta que le hayas enseñado la técnica de corte a uno de tus Pokémon. Tienes que regresar a ciudad Viridian luego de que termines el viaje entrenando a bordo del barco SS Anne, para recortar el pequeño arbusto y despiertes al sujeto que ronca. El te dará la máquina técnica 42, la devora sueños, que cuando se le enseña al Pokémon adecuado, se activa un ataque mental muy poderoso que se usa cuando tu adversario está durmiendo. ¡Tienes que conseguir esta máquina!

Poké Mart

Cuando entres a la tienda por primera vez, el encargado te llamará y te pedirá que le entregues un paquete al profesor Oak en pueblo Pallet. Acepta (bueno en realidad no te queda de otra, dado que eres el bueno de la historia y debes ser servicial) y emprende el camino de regreso a tu pueblo natal.

ARTICULOS	COSTO
Poké Bola	200
Antídoto	100
Medicina contra parálisis	200
Medicina contra quemaduras	250





Cuando le entregues al profesor sus bolas especiales (en silencio por la parte trasera de la casa, por favor) te dará a ti y a Gary un Pokédex a cada uno. Este último invento del profesor contiene todos los datos de los Pokémon que vas a encontrar. ¡Qué práctico!

Al regresar a ciudad Viridian, tu recompensa será... el privilegio de poder comprar en la tienda. No se te olvide comprarte unas cuantas Poké bolas.

VIRIDIAN GYM

De una vez te advertimos que no podrás entrar al gimnasio, sino hasta mucho después en el juego, y si lees lo que sigue, te vas a perder la sorpresa.

Líder: Giovanni

Pokémon: Rhyhorn lvl 45, Dugtrio lvl 42, Nidoqueen lvl 43, Nidoking lvl 45, Rhydon lvl 50.

Premio: Placa terrestre, máquina técnica 27, la fisura.

El gimnasio solamente abrirá sus puertas, hasta que hayas reunido las siete placas de los otros líderes esparcidos por ahí. En el interior, hay muchos entrenadores contra los que podrás pelear, y muchas de esas flechas que te mandan sin control por el piso, hacia su camino.

Al derrotar a Giovanni, obtendrás la placa terrestre, con la cual todos los Pokémon te obedecerán, además de la máquina técnica 27 llamada fisura.

BUENAS NOCHES, MALA MAÑANA

Encontrarás que tu camino por la ruta 2 está bloqueada por un sujeto enojón que exige a gritos una taza de café para que él comience bien la mañana. Y si estás pensando en conseguirle algo de café, no te molestes. Al regresar a ciudad Viridian luego de que hayas hecho el encargo, él lo habrá conseguido, y podrás seguir adelante sin problemas. Además, te puede enseñar el arte de capturar un Pokémon, si lo deseas, después de todo, el tipo no es tan malo.



RUTA 2

No hay mucho que hacer en realidad, pero puedes reunir varios artículos útiles, cuando regreses posteriormente...

¡ATRÁPALOS A TODOS!

¡Llegó el momento en que tendrás que capturar tú solo un Pokémon! Encontrarás un Pokémon salvaje en esta parte del pastizal, y su captura no debe ser muy difícil, porque tiene un nivel muy bajo. Simplemente escoge una Poké bola del menú de artículos cuando estés en la batalla. Dependiendo del color que tiene la versión de tu juego, encontrarás a Caterpie o a Weedle. Es conveniente capturarlos, son valiosos porque después podrás cambiarlos cuando encuentres a un amigo que tenga la otra versión del juego.



MÁQUINA OCULTA 05 RESPLANDOR

Si tienes diez tipos de Pokémons, habla con el ayudante del profesor Oak para conseguir la máquina oculta 05. Esta máquina le enseña el resplandor a cualquier Pokémon que pueda aprenderla. Puedes usar el resplandor para iluminar áreas obscuras que se encuentren adelante de ti.

LA PIEDRA LUNAR

Tan pronto como consigas la técnica de corte, regresa a esta área y corta el arbusto para entrar y conseguir la piedra lunar. Éste objeto te será útil para hacer evolucionar a ciertos tipos de Pokémon, encontrarás más conforme progreses en el juego.

SUBIR LA POTENCIA

Haz exactamente lo que dice en la lata. Se usa para aumentar la energía de tu Pokémon, ya sea para que un debilucho como Caterpie aumente su fuerza, o para volver todavía más fuerte a tu mejor peleador y que aguante más tiempo peleando que antes.

Pewter City

Necesitas un atajo para llegar a mí

Diglett's cave

Viridian Forest

Cambia a Abra por Mr. Mime aquí

POKÉMON SALVAJES

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Weedle (rojo)	3-5	★
Caterpie (azul)	3-5	★
Pidgey	3-5	★★★★★
Rattata	2-5	★★★★★

Necesitas un atajo para llegar a mí

HM05 Flash

Viridian Forest

HP Up

Moon Stone

Necesitas un atajo para llegar a mí

¿Dónde está el mu

Viridian City



En esta área abundan toda clase de insectos Pokémon, y lo más importante es que puedes tener a un Pikachu. ¡No pases a la ruta 3 sin él!

ARTICULOS
Poké bola
Antídoto
Poción.

¿TIENES GANAS DE PELEAR?

Hay muchos entrenadores merodeando entre los árboles y arbustos, pero descubrirás que todos ellos tienen un Pokémon de tipo insecto, que no será rival para Pidgey. Recuerda, dales con todo.

¡CÚRAME!

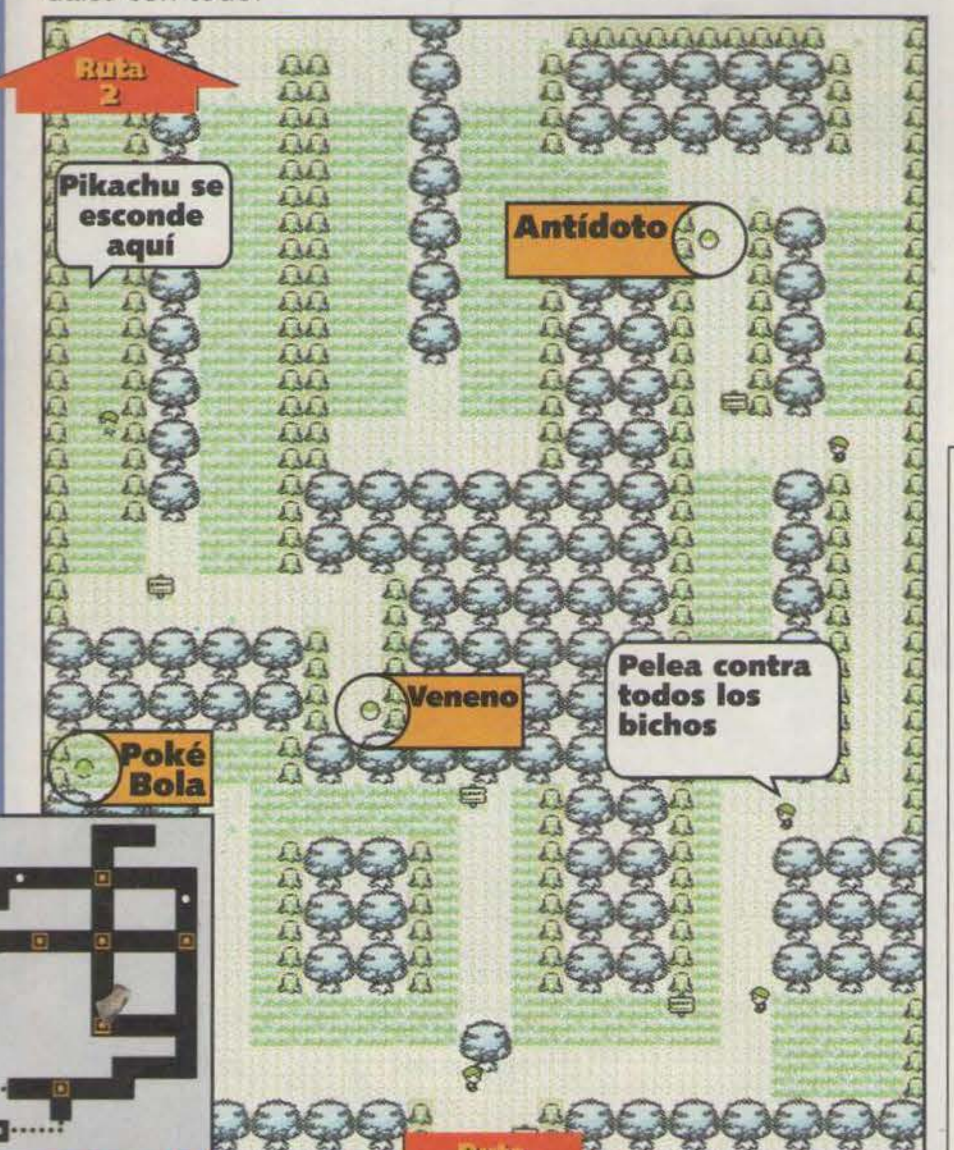
De camino hacia el laberinto encontrarás un antídoto, que es sumamente útil, porque sin duda sufrirás un ataque venenoso de parte de estos condenados insectos salvajes. Tienes que desviarte un poco de la ruta para conseguir la poción, y úsala siempre que la salud de alguno de tus Pokémons se deteriore, para que puedan regresar a pelear una vez más.

LAS POKE BOLAS

Ya compraste un buen surtido de éstas en el mercado Pokémon, pero una más no te vendría mal. Guárdala para atrapar a Pikachu que encontrarás ya muy cerca de la salida del laberinto, es un monstruo sumamente raro que no aparece con mucha frecuencia en el juego.

¡PIKACHU!

Este amiguito está escondido en esta zona de pasto crecido. Tienes que recorrer toda el área, hacia adelante y hacia atrás, buscando al pequeño y escurridizo monstruo amarillo. Si tienes que descansar a tus Pokémon después de las batallas, llévalos a ciudad Pewter (peltre), y luego regresa con una fuerza de ataque en plenitud de facultades.



POKEMON

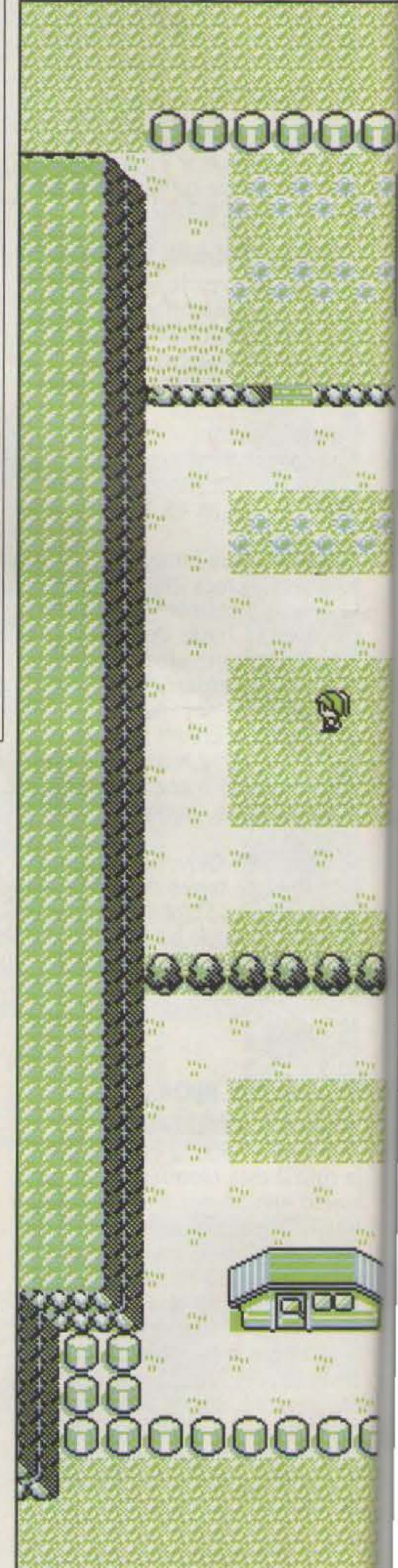
Pokémon	Nivel	Frecuencia
Weedle	4	★★★
Metapod	4-6	★★★
Caterpie	4	★★★
Pikachu	3	★

EL GIMNASIO PEWTER

Líder: Brock
Pokémon: Geodude (nivel 12), Onix (nivel 14).
Premios: Placa del peñasco liso, máquina técnica 34 la mordida.

No hay forma de que salgas de Pewter por la ruta 3, sin que te encuentres con Brock, y a menos de que tengas el tipo adecuado de Pokémon, éste es un adversario temible.
Brock utiliza Pokémon de roca, así que un Pokémon normal no te será de mucha ayuda aquí. Lo mejor que puedes hacer es usar a Squirtle o a Bulbasaur (lo ideal es que estén en un nivel superior a 12), empleando la burbuja o el látigo de sarmiento para acabar con este Pokémon de un solo golpe.
Si tienes éxito, te concederán la placa del canto rodado (o peñasco liso), que incrementa un poco el poder de tus Pokémon y también la máquina técnica 34 la mordida.

ARTICULOS
Un ámbar antiguo.
La máquina técnica 34
La placa del canto rodado (o peñasco liso).



PEWTER CITY

Museo Pewter

Laboratorio

Entra al laboratorio por aquí

Gimnasio Pewter

Poké Mart

Poké Centro

Ruta 3

Ruta 2

¿Dónde está el mundo?

Aquí es donde Pokémon se parece a Parque Jurásico, porque los científicos tratan de revivir a un antiguo Pokémon enterrado en ámbar.

MUSEO DE LA CIENCIA DE PEWTER

Si te sobran 50p en el bolsillo, puedes pagar por un boleto para visitar el museo y echarle un vistazo a los restos fósiles de dos raras y extintas especies de Pokémon, el Aerodáctilo y el Kabutop. Recuerda que tienes que ver todas las atracciones de una sola vez porque tienes que pagar por cada visita.



Poké Mercado

ARTICULOS	COST
Poké Bolas	200
Poción	300
Cuerda de escape	550
Antídoto	100
Medicina contra quemaduras	250
Para despertar	200
Medicina contra parálisis	200

LABORATORIO DEL PROFESOR

No se tiene acceso a esta área en la primera visita, deberás regresar en cuanto tengas la máquina oculta 01 el corte, para escabullirte al laboratorio, que está en la parte posterior del museo.

Si hablas con el profesor aquí dentro, él te dará el ámbar antiguo y te pedirá que lo lleves a un laboratorio de Pokémon para que lo analicen.

Posteriormente en el juego, podrás revivir al Aerodáctilo que está contenido en su interior.



Abundan los entrenadores a lo largo de esta ruta, así que desarrolla a tu Pokémon más débil.



Pelea por tus derechos.

Aquí encontrarás una gran cantidad de entrenadores contra los que podrás pelear, aunque puedes evitar a muchos de ellos si lo deseas (¿pero qué chiste tendría hacer eso?).
La forma más efectiva de pelear con ellos, es desafiarlos todos al mismo tiempo, antes de emprender una estratégica retirada hacia el centro Pokémon de Pewter, para que tus guerreros se repongan.

ALGO HUELE COMO A PESCADO

En el centro Pokémon hay un astuto sujeto que se aprovecha de los entrenadores ingenuos. Este tipo tratará de venderte un Magikap por la exorbitante suma de 500 p. En realidad no sirve de nada a la hora de la lucha, y además, puedes capturar uno (o más), un poco más adelante en el juego y gratis.

DEMASIADO DÉBIL PARA PELEAR PERO NO PARA APRENDER

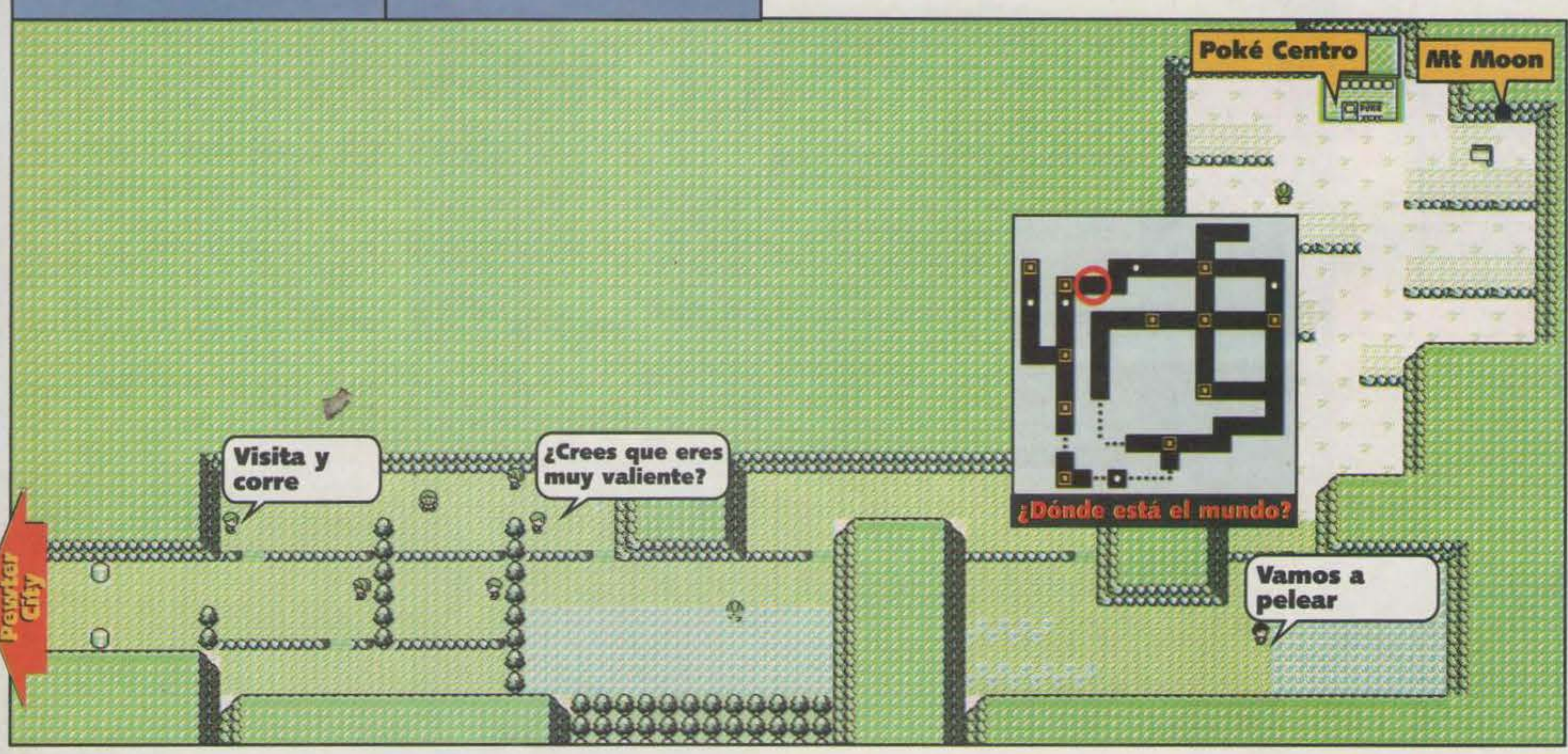
Pon a tu Pokémon más débil a la cabeza de la lista, posteriormente substitúyelo por uno que sea más fuerte. Su monstruo débil ganará muchos puntos gracias a la experiencia y en poco tiempo será lo suficientemente bueno como para sostener sus propias batallas.

CÁNTAME PARA DORMIR

Tendrás que invertir un poco más de tiempo buscando a Jigglypuff. Su habilidad para cantar te será de gran utilidad en los combates, aunque tendrás que cuidar de él, antes de que esté listo para pelear por sí mismo.

POKÉMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Pidgey	6	★★★★★
Rattata	16	★★★★★
Spearow	6-7	★★★★
Jigglypuff		★





No hay ni un alma a la vista, así que recoge la máquina técnica tan rápido como puedas y luego ahueca el ala.

DAME BIEN LA VUELTA...

La máquina técnica 04 te permitirá enseñarle el remolino a un Pokémon y la elección obvia es Pidgey. El ataque con esta técnica puede ser devastador, enviando al oponente muy lejos y más rápido de lo que habías pensando, si es que funciona la primera vez que lo usas.

¡TE VERÉ MÁS TARDE!

Puedes conversar con esta atractiva dama hasta más tarde en el juego. Cuando tengas la habilidad necesaria regresa, conversa y pelea con ella...

POKÉMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	9-10	★
Rattata	8-12	★★★★★
Sandshrew (blue)	6	★
Spearow	10	★★
Ekans (red)	6	★

Mt Moon

TM04

Háblame después

¿Dónde está el mundo?

Cerulean City

ARTICULOS

TM04



POKÉMON			
Zubat	Nivel: 7-11 (0–100)	Frecuencia: ★ ★ ★ ★ ★	
Paras	Nivel: 10-12 (0–100)	Frecuencia: ★	
Geodude	Nivel: 10-12 (0–100)	Frecuencia: ★ ★	
Clefairy	Nivel: 8 (0–100)	Frecuencia: ★	



Es el lugar ideal para desarrollar tus habilidades, pero también es un lugar peligroso por los Pokémon salvajes y por el equipo cohete.

AVIÉNTALO HACIA ARRIBA

Quédate por el área que está cerca de la entrada, y aumenta tus niveles. Algunos de los enemigos que hay en lo más profundo del Monte Lunar son duros en verdad, y a ti no te gustaría caminar tanto nada más para recibir una paliza, ¿verdad que no?
Cuando tu equipo se canse, puedes volver rápidamente al centro Pokémon en la ruta 3 y dejar que descansen antes de regresar.

GEODUDE

¡Ah! No se te olvide conseguir a Geodude. Es arduo atraparlo, pero cuando lo logres, comienza a aumentar sus niveles de inmediato.
Su extraordinaria combinación de gran capacidad para defenderse y sus fuertes ataques hacen de él un Pokémon sumamente versátil, sin duda.

CLEFAIRY

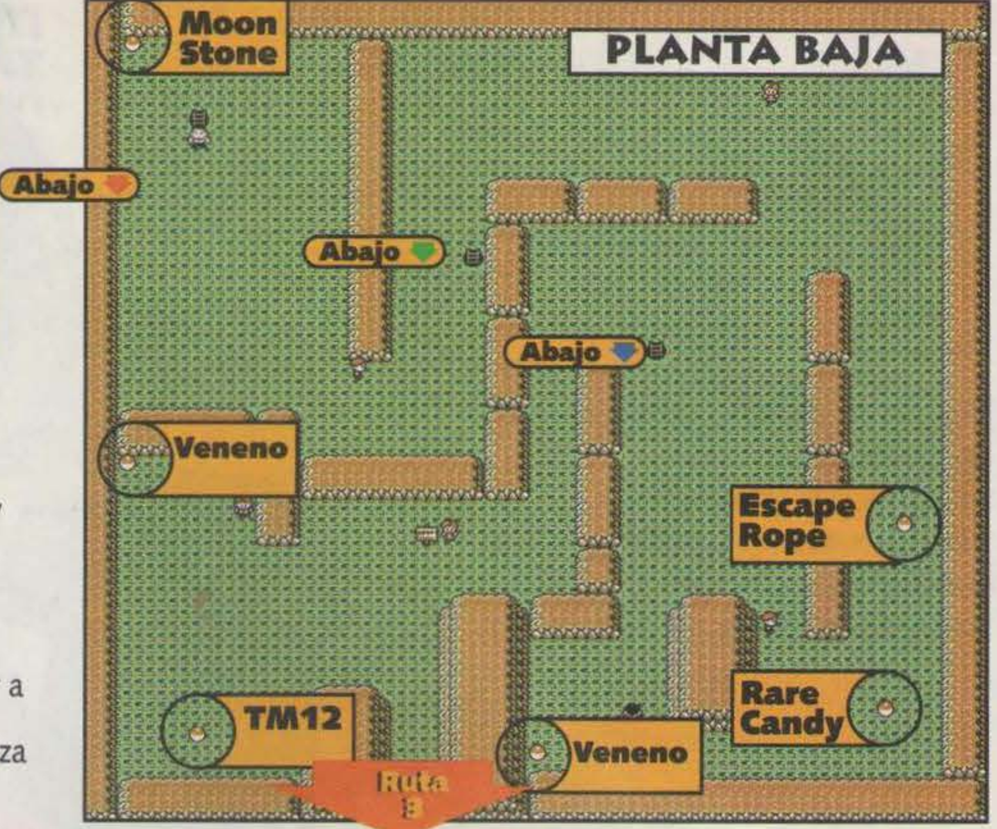
Si encuentras a este peludo amiguito, haz todo lo que esté a tu alcance para capturarlo, aunque eso signifique tener que sacrificar a uno o dos de tus guerreros. Clefairy es un Pokémon extremadamente raro, pero una vez que logres atraparlo, lo tendrás para siempre (a menos claro, que decidas intercambiarlo, o bien dejarlo libre).

EL EQUIPO COHETE

Como siempre no andan haciendo nada bueno, y en esta ocasión están buscando los fósiles. Pero si peleas contra el Super Nerd, te puedes llevar uno. Atrápalo y échatelo al bolsillo, para que puedas avanzar por la montaña hacia la ruta 4.

LA MAGIA DE LA EVOLUCIÓN

Recoge la piedra lunar, la necesitarás para hacer que evolucionen los tipos de Pokémon mágicos, como Clefairy y Jigglypuffs.



SOTANO 1
Arriba
Abajo
Ruta 4
Abajo
Arriba
Abajo
Arriba
DOWN

SOTANO 2
TM01
Vénceme para tomar un fósil
Arriba
Arriba
Arriba
HP Up
Arriba
¿Dónde está el mundo?



Saludos marineros de agua dulce. Todos a bordo para los combates de entrenamiento, para adquirir nuevas habilidades y para mecerse en alta mar. El capitán se ve un poco mareado.

ARTICULOS

- La máquina oculta 01.
- La máquina técnica 44.
- La máquina técnica 08.
- Ether.
- Max Ether.
- Gran bola.
- Caramelo raro.

EL EFECTO RETARDADO

Hay tantos lugares diferentes para ir, tantas cosas distintas que hay que ver. Aunque al principio te de la impresión de que el barco es enorme, no tardarás en darte cuenta de que en realidad no lo es tanto.

La cubierta inferior es muy chiquita, y si estás buscando los ansiados puntos por experiencia (lo cual por cierto deberías hacer), este debe ser el primer lugar que deberías visitar.

DETRÁS DE LA PUERTA NUMERO 1

Tienes una serie de camarotes de entre los cuales puedes escoger, y solamente abriendo todas y cada una de ellas, podrás reunir todos los artículos y pelear con todos los entrenadores que hay en esta cubierta.

Tras entablar uno o dos combates (dependiendo de cómo lo hagas) emprende una retirada estratégica al centro Pokémon de la Vermilion city. Esto lo podrás hacer las veces que quieras, siempre y cuando el capitán no te dé la HM01 (la máquina oculta 01). Porque eso sucederá, el barco zarpará en cuanto tú te bajes, así que perderías todos esos valiosos puntos de experiencia y los artículos que hay a bordo.

EL ARCHIRRIVAL

Sí, el muy terco anda rondando por aquí, pero tienes que fortalecer a tus monstruos antes de enfrentarte con él. El archirrival utilizará a Pidgeotto (nivel 19), a Raticate (nivel 16), a Kadabra (nivel 18), a Charmeleon, Ivysauro y Wartortles de nivel 20.

Pikachu se puede encargar fácilmente de Pidgeotto, luego, ya depende de ti escoger a quien de tus monstruos más capaces enfrentarás a los tres peleadores restantes.

La más grave amenaza es Raticate, debido a su ataque de hiper colmillo, así que vale la pena combatir fuego con fuego y medirlo con Rattata.

EL APAPACHO QUE ALIVIA

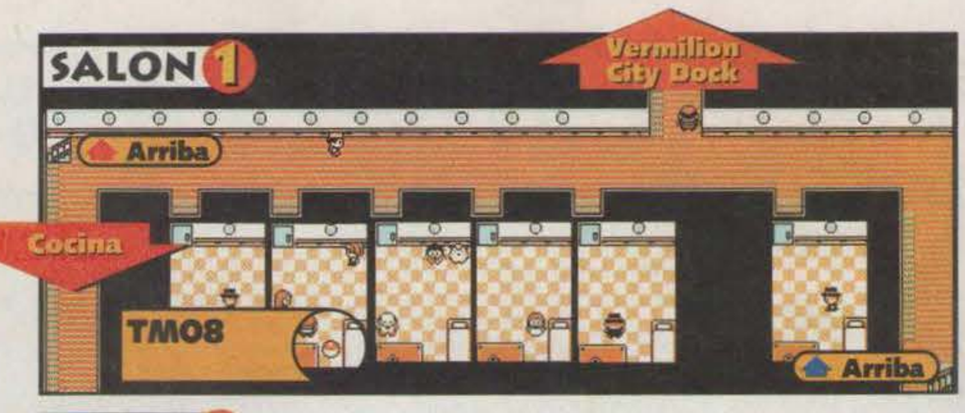
El pobre y viejo capitán no se siente nada bien. Habla con él y frótale la espalda para hacer que se sienta mejor, y el te premiará dándote la máquina oculta 01.

Esta máquina le enseñará la técnica de corte a cualquier Pokémon que pueda aprenderla. Además de ser muy útil en la batalla, te será de mayor provecho al usarla para cortar los muchos arbustos que bloquean ciertas rutas.

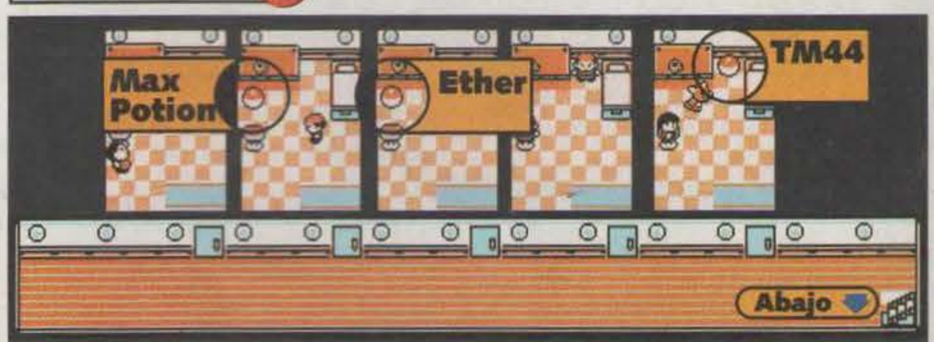
Para usar la máquina, camina hacia el arbusto, elige al Pokémon que tiene la habilidad de cortar, y luego selecciona cortar, para aserrar el arbusto. Prueba regresando a las partes anteriores del juego con esta nueva habilidad...

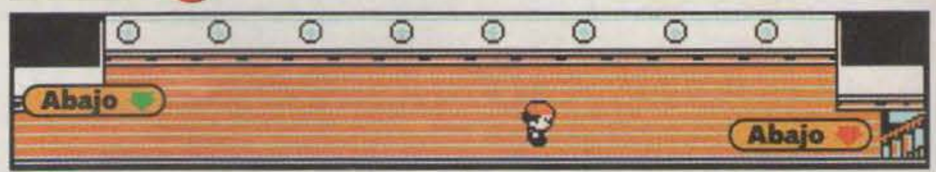
BUSCANDO DIVERTIRSE...

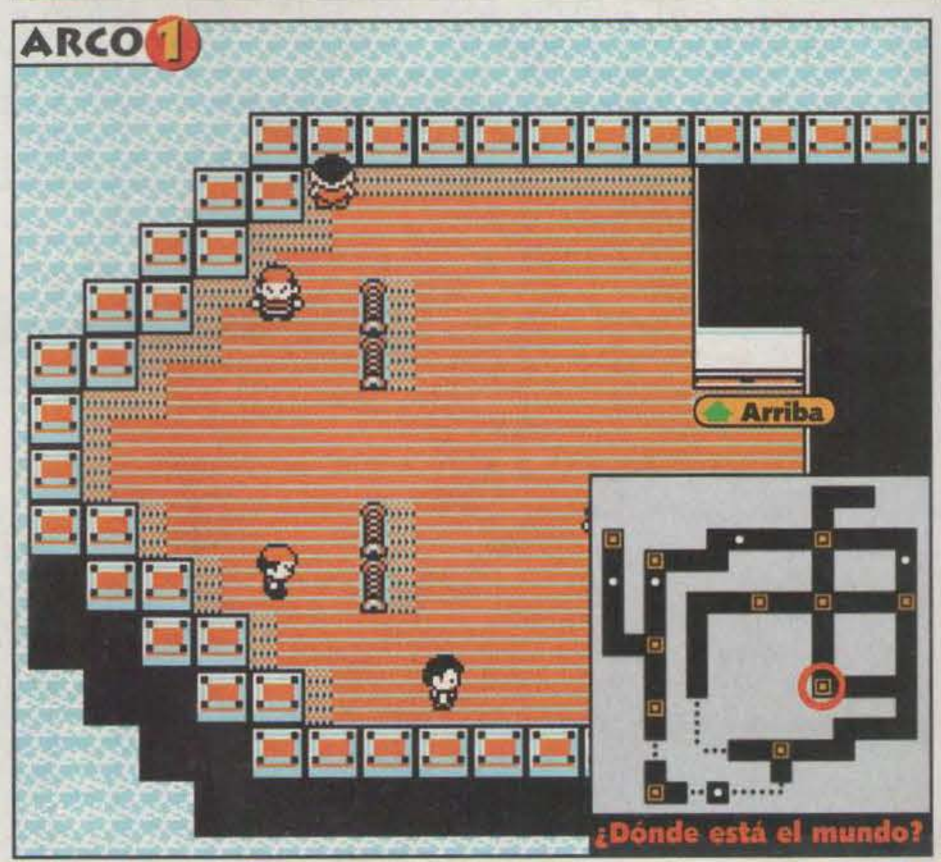
Revisa los trastos de la cocina, para que encuentres una gran bola. Es un lugar muy curioso para encontrar una, pero bueno, a final de cuentas, este es un mundo de criaturas zafadas que viven en el interior de pequeñas esferas, así que, ¿de qué te extrañas?













CERULEAN CITY

¿Dónde está el mundo?

Ruta 24

Calabozo secreto

Regresa más tarde

Escena del crimen

Te explicamos las bandas

Poké Centro

Cerulean Gym

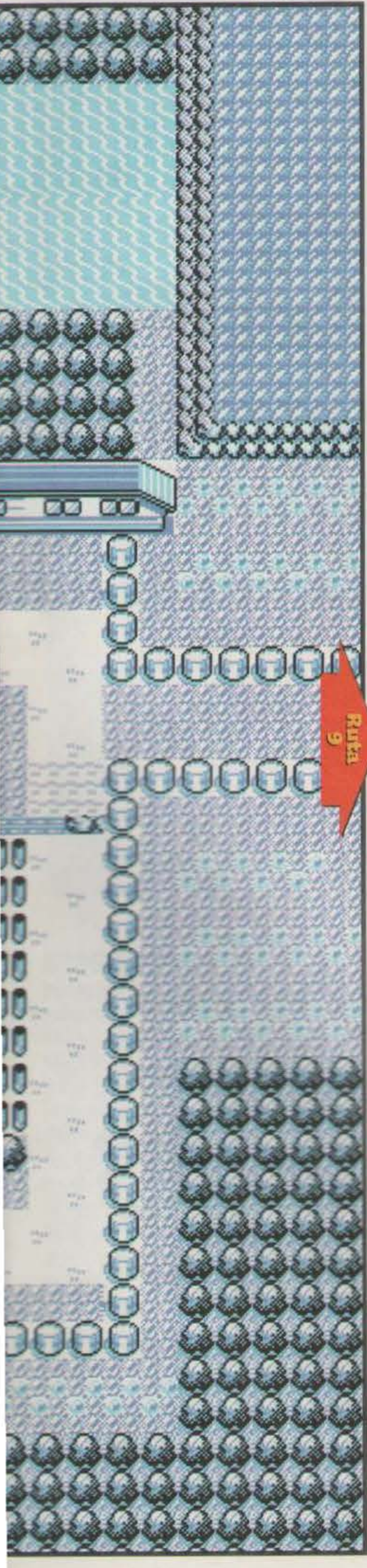
Ruta 4

Bike Shop

Poké Mart

Ruta 5

Una encantadora ciudad, perfecta para relajarse y tomarse un descanso tras la dura travesía en el Monte Lunar. Bueno tranquila, sin contar al equipo cohete, claro.



ARTICULOS
Placa de cascada
Máquina técnica 11
Vale por una bicicleta.

EXPLICACIÓN DE LAS PLACAS

Este amable anciano te explicará qué hace cada una de la placas que te han dado los líderes de los gimnasios. Para una fácil consulta, aquí los tienes:

Placa del canto rodado. Aumenta el poder en los ataques de tus Pokémons y te permite usar el resplandor en cualquier parte fuera de la batalla.

Placa de la cascada. Cualquier Pokémon hasta un nivel de 30 te obedecerá, se puede usar la técnica de corte no estando en combate.

Placa del trueno. Aumenta la velocidad de todos tus Pokémon y te permite usar la técnica de volar si no es en combate.

Placa del arcoiris. Con ésta te obedecen Pokémons del nivel uno hasta el 50, y se puede usar la técnica de fuerza fuera de combate.

Placa del alma. Aumenta la defensa de tus Pokémon y te permite usar la técnica de surf fuera de una batalla.

Placa de pantano. Hace que te obedezcan los Pokémon del nivel uno hasta el 70.

Placa del volcán. Aumenta el poder de todas las técnicas especiales de tus Pokémons.

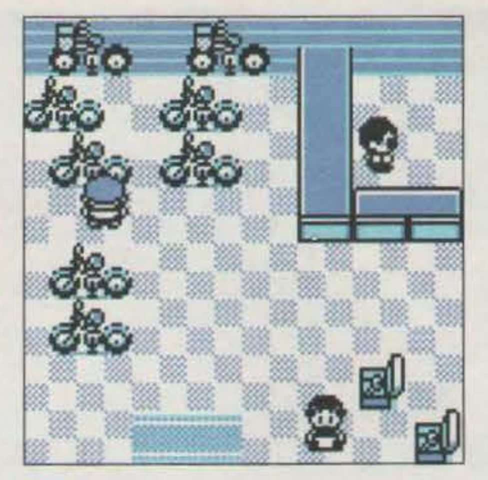
Placa de la tierra. Sirve para controlar a cualquier Pokémon, sin importar su nivel de pelea.



MERCADO POKEMON

Aquí podrás surtirte de Poké bolas y otros artículos esenciales, como:

ARTICULOS	COSTO
Poké Bola	200
Poción	300
Repelente	350
Antídoto	100
Medicina para quemaduras	250
Para despertar	200
Medicina contra parálisis	200



TIENDA DE BICICLETAS

Este es el lugar adecuado para escoger una nueva bicicleta de montaña. No dejes que los precios te desanimen, sólo tienes que recoger el vale por una bicicleta, en el club de admiradores Pokémon en la Vermilion city.

La bicicleta te permitirá cubrir terreno mucho más rápido, e incluso la puedes usar en el interior de algunas cuevas.



CASA BLOQUEADA

En cuanto te diriges al norte para ver a Bill en el mar Cottage, este policía se hace a un lado para dejarte pasar. En el interior encuentras que la casa está hecha un desastre, porque el equipo cohete ha estado haciendo de las suyas nuevamente, y arrasaron con el lugar, porque estaban buscando una valiosa máquina técnica que el dueño tenía en su poder.

Pasa por el hueco que hay en la pared posterior y enfréntate con el ladrón que todavía está merodeando allá afuera. El va a querer pelear contigo, así que no te asustes y dale a ese tipejo su merecido.

Cuando lo hayas derrotado, recibirás la máquina técnica 28, que contiene la habilidad para excavar.

Esta es sumamente útil y no sólo como un ataque, sino que también lo puedes usar para salir de las cuevas.

¿Qué debes hacer a continuación? ¿Explorar los accidentes geográficos más distintivos de la Cerulean City? Claro que no. Lo mejor que puedes hacer es dirigirte al norte y seguir explorando...

TU RIVAL

Cuando tratas de seguir tu camino hacia el norte, tu rival te marca el alto. El también ha estado entrenando y elevando el nivel de pelea de sus Pokémons y quiere pelear contigo. ¡Es hora de que le des una lección!

Aquí, tendrás más posibilidades de ganarle si lo enfrentas tras haber derrotado al líder del gimnasio, porque recuerda que tus Pokémon no han sido los únicos que han crecido.

Acuérdate de usar un Pokémon débil contra el Abra, porque no tiene ataques ofensivos.

CERULEAN GYM

Líder: Misty
Pokémon: Staryu (nivel 18), Starmie (nivel 21).
Artículos: Placa de la cascada, máquina técnica 11 el chorro de burbujas.

Misty cree en la estrategia muy ofensiva y utiliza a Pokémon acuáticos. Los monstruos de pastizal y eléctricos son los que mejor funcionan en contra de ella, así que si tienes un Pikachu, electrocútala para que se someta.

Cuando la hayas derrotado, te darán la codiciada placa de la cascada y la máquina técnica 11, que contiene la técnica del chorro de burbujas, que es un poderoso ataque acuático.

CALABOZO DESCONOCIDO

Esta cueva, oculta en la esquina de la ciudad color azul cielo, conduce al calabozo desconocido. Pero no podrás entrar en él, hasta que le hayas dado una paliza a los cuatro de la élite, que están mucho, pero mucho más adelante en el juego.

Para llegar aquí, sumérgete en el río con un Pokémon, usando la habilidad de surfeo que conseguirás en la Ruta 24.

TM45

Obten una pepita de mí

Véncenos y pasarás con Bill's Cottage

Pelea conmigo, después captura a Abra en la pradera, Utiliza Paralyze en él

Puente de pepita

POKÉMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Weedle	7	★ ★ ★ ★ ★
Kakuna	8	★ ★ ★ ★ ★
Oddish (rojo)	12-14	★ ★
Pidgey	8-12	★ ★
Abra	9	★ ★
Metapod	10	★ ★
Caterpie	12	★ ★

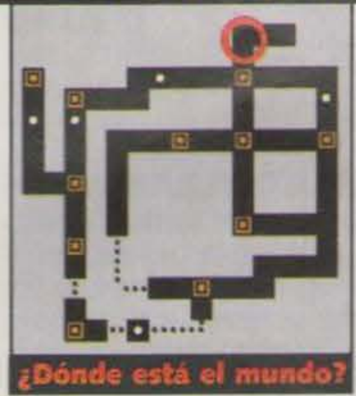
ARTICULOS

El boleto para el barco SS Anne.
La máquina técnica 45.
La máquina técnica 19.

RUTAS 24 25

Para que veas a Bill, el famoso aficionado a los Pokémons, puedes hacerlo de dos maneras, o te formas en la fila y esperas tu turno, o peleas con cada oponente hasta llegar al frente. Parece un trabajo agotador.




¿Dónde está el mundo?

NUGGET BRIDGE

Nugget Bridge es una competencia, en la que si derrotas a los cinco entrenadores, conseguirás un premio. Es un trabajo duro, pero puedes lograrlo.
Tampoco es necesario que termines todas las batallas al mismo tiempo, así que puedes regresar a la Cerulean City si tu Pokémon se ve un poco agotado.
Al término del nugget bridge, te dan como premio una pepita y te invitan a ser miembro del equipo cohete. Ten cuidado, porque no estarán muy felices dado que tú los venciste.

EL COBARDE

Este pobre hombre ha estado muerto de miedo en los pastizales, porque le teme a los entrenadores del puente, pero de todas maneras tiene ganas de pelear, así que debes estar preparado y cerciórate de que hayan curado y restablecido por completo a tu Pokémon en la Cerulean City, tras haber peleado hasta el final del puente.
Cuando lo derrotes, aprovecha esta oportunidad para atrapar a un Abra. Este es el único sitio en el que puedes conseguir uno, y aunque es muy débil para empezar con él, si lo tratas con cuidado y le das atenciones, se desarrollará hasta convertirse en el mejor Pokémon de todo el juego.
A partir de aquí tienes que seguir viajando en dirección norte, buscando la máquina técnica 45, la ola del trueno.

UN CAMINO DIFÍCIL

El camino hacia la casa de Bill (al que también se le conoce como el mar Cottage) comienza propiamente aquí, y habrá un buen número de entrenadores que también estarán tratando de llegar a verlo.
Deberás prepararte para encontrar a Hikers (un Pokémon de roca), a Bug Catchers (uno de tipo insecto), y a una gran variedad de otros tipos de entrenadores.
No se te olvide que resulta mucho más fácil (y más barato) regresarse a la Cerulean City que usar las pociones para curarte, tras cada uno de los combates.

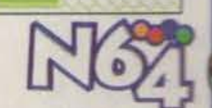
¿NO PUEDES LLEGAR?

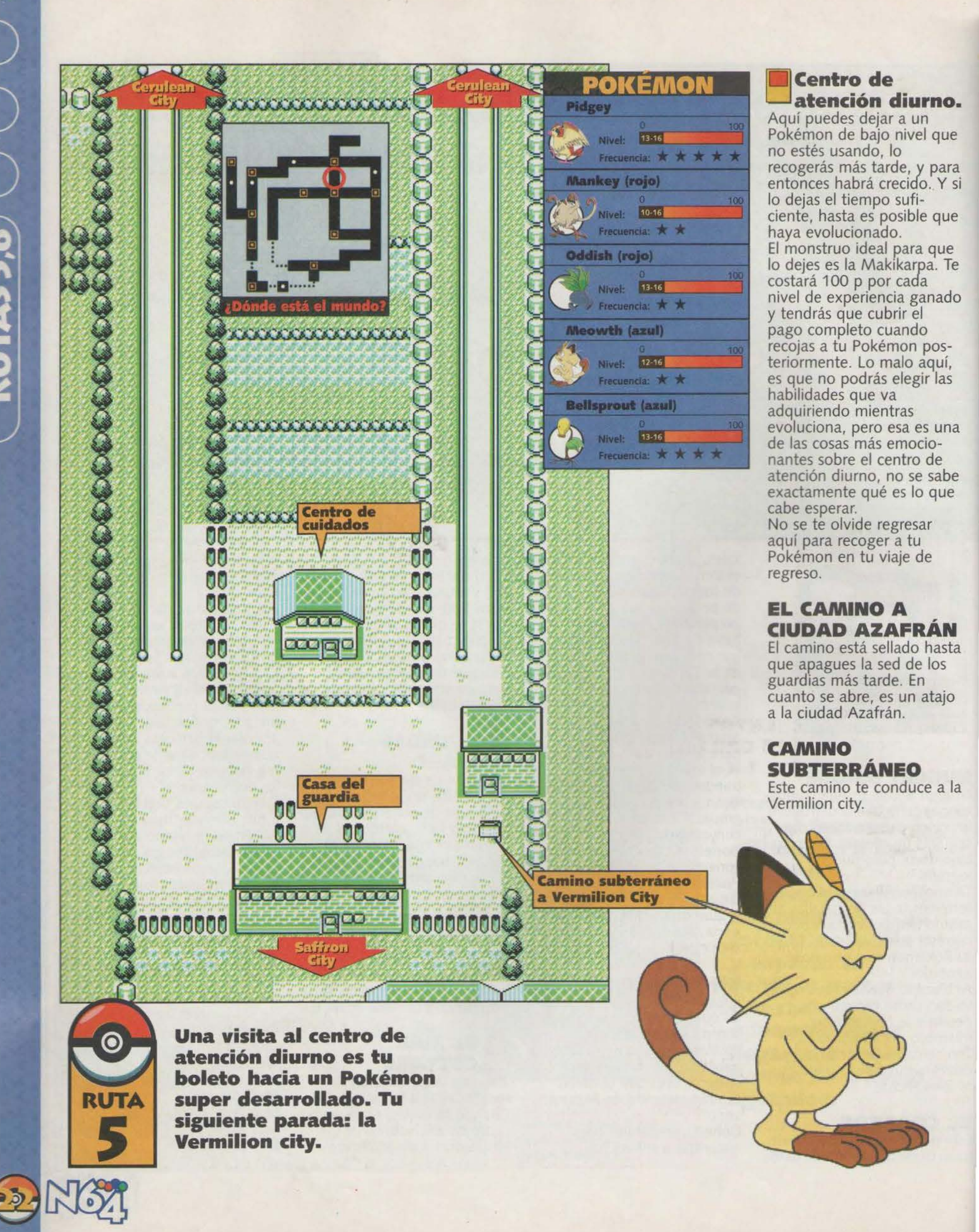
Si realmente quieres conseguir ese artículo sin tener que usar la técnica de corte más tarde, deja que se te acerque el entrenador que bloquea el camino. Luego puedes escabullirte rápidamente a sus espaldas y conseguirlo.
Contiene la máquina técnica 19 sacudida sísmica. La mejor manera de hacer esto, es caminar hacia adelante y hacia atrás por el muro más bajo. El entrenador debe verte y empieza a caminar hacia ti.

EL MAR COTTAGE

Tras una larga travesía, finalmente llegas a la casa de Bill. Cuando te metes, no se ve ni rastro de Bill, solamente encuentras a un Pokémon muy raro. Pero, espera un momento, ese Pokémon es Bill.
Ayúdale a ordenar su DNA, y como resultado se transforma en un hombre mucho menos horripilante, que te premiará con un boleto complementario para el SS Anne.
Este boleto tendrás que usarlo en la Vermilion City, para abordar el barco SS Anne, que es una enorme plataforma flotante de combate para los entrenadores.
Si le haces una segunda visita a Bill, él te mostrará a un Pokémon muy raro que hay en su computadora. Qué curioso, se parecen mucho...
No hay muchas cosas en que puedas meter la pata aquí, como no sea tratar de atrapar a Bill en su forma híbrida, con una Poké bola.
Cuando tengas ya tu boleto y hayas visto al Pokémon en su computadora, sal de la casa de Bill y regrésate a la Cerulean City, en búsqueda de la ruta 5, que conduce a la Vermilion City.







POKÉMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	13-16	★★★★★
Mankey (rojo)	10-16	★★
Oddish (rojo)	13-16	★★
Meowth (azul)	12-16	★★
Bellsprout (azul)	13-16	★★★★

Centro de atención diurno.

Aquí puedes dejar a un Pokémon de bajo nivel que no estés usando, lo recogerás más tarde, y para entonces habrá crecido. Y si lo dejas el tiempo suficiente, hasta es posible que haya evolucionado.
El monstruo ideal para que lo dejes es la Makikarpa. Te costará 100 p por cada nivel de experiencia ganado y tendrás que cubrir el pago completo cuando recojas a tu Pokémon posteriormente. Lo malo aquí, es que no podrás elegir las habilidades que va adquiriendo mientras evoluciona, pero esa es una de las cosas más emocionantes sobre el centro de atención diurno, no se sabe exactamente qué es lo que cabe esperar.
No se te olvide regresar aquí para recoger a tu Pokémon en tu viaje de regreso.

EL CAMINO A CIUDAD AZAFRÁN

El camino está sellado hasta que apagues la sed de los guardias más tarde. En cuanto se abre, es un atajo a la ciudad Azafrán.

CAMINO SUBTERRÁNEO

Este camino te conduce a la Vermilion city.

RUTA 5

Una visita al centro de atención diurno es tu boleto hacia un Pokémon super desarrollado. Tu siguiente parada: la Vermilion city.



Un par de entrenadores y muchos Pokémons salvajes acechando en lo pastizales altos.

EL MONTÓN DE SALVAJES

Busca en los pastizales altos signos de actividad de Pokémons, y luego síguelas la pista a estos elusivos monstruos. O bien, te puedes quedar en la seguridad del sendero y aburrirte como una ostra.

ATAQUE EN GRUPO

Este entrenador solamente tiene un Pokémon, pero te dará una tremenda batalla. Butterfree utiliza la técnica de la confusión en su máxima expresión, provocando tremendo daño y enviando a la desafortunada víctima a dormir. Bueno, ya te lo advertimos...

UN JOVEN LLENO DE TRUCOS

Solamente están estos dos entrenadores de guardia en la entrada a la Vermilion city. Podrás despachar a los dos sin problema, siempre y cuando tu equipo haya descansado lo suficiente tras la pelea con Butterfree. Eso significa que es muy probable que tengas que regresar una vez más hasta el centro Pokémon, antes de que puedas entrar a la Vermilion city.

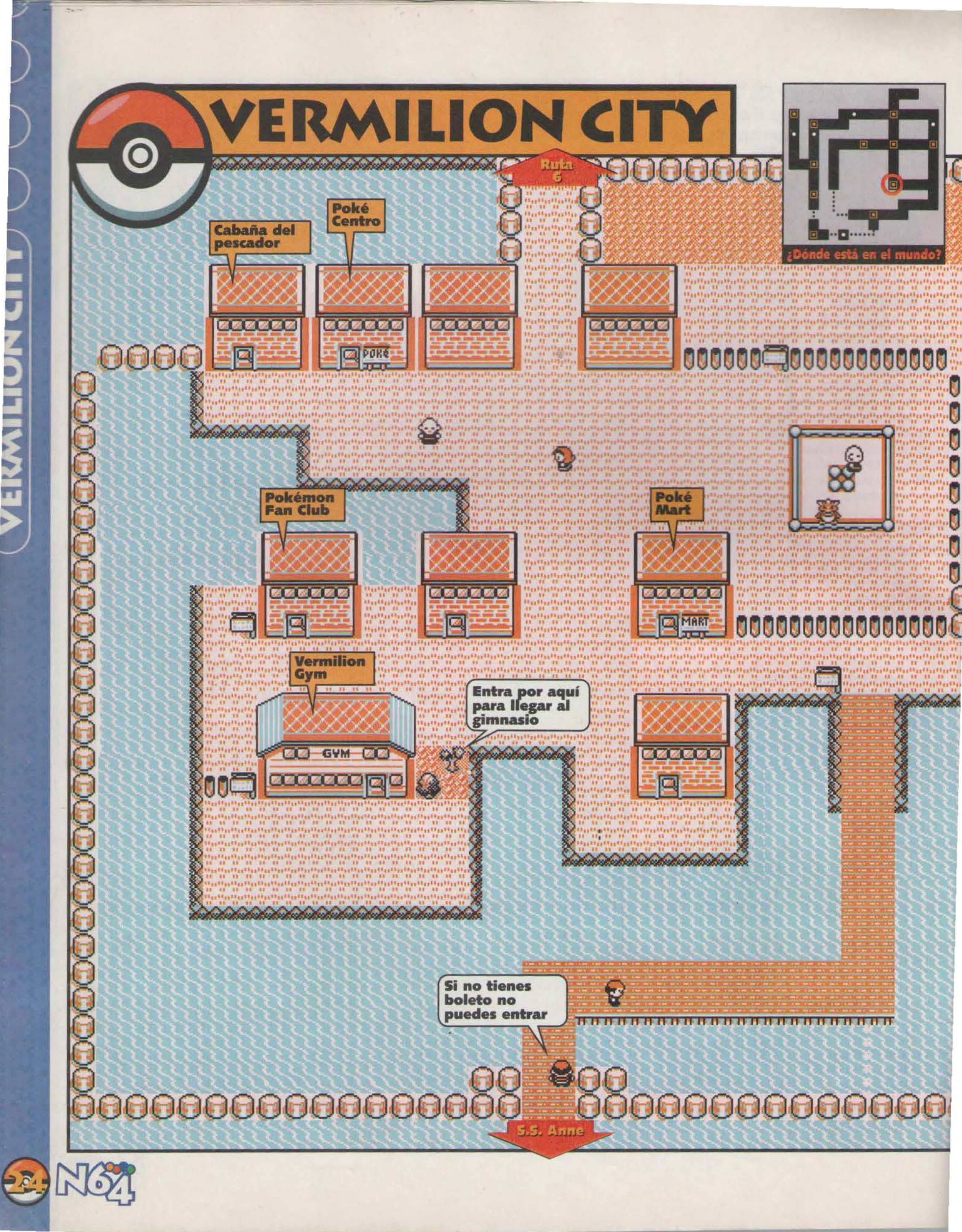
POKÉMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	13-15	★★★★★
Magikarp	15	★★★★★
Meowth (azul)	12	★★
Mankey (rojo)	13	★★
Bellsprout (azul)	15	★★★★★
Oddish (rojo)	12	★★

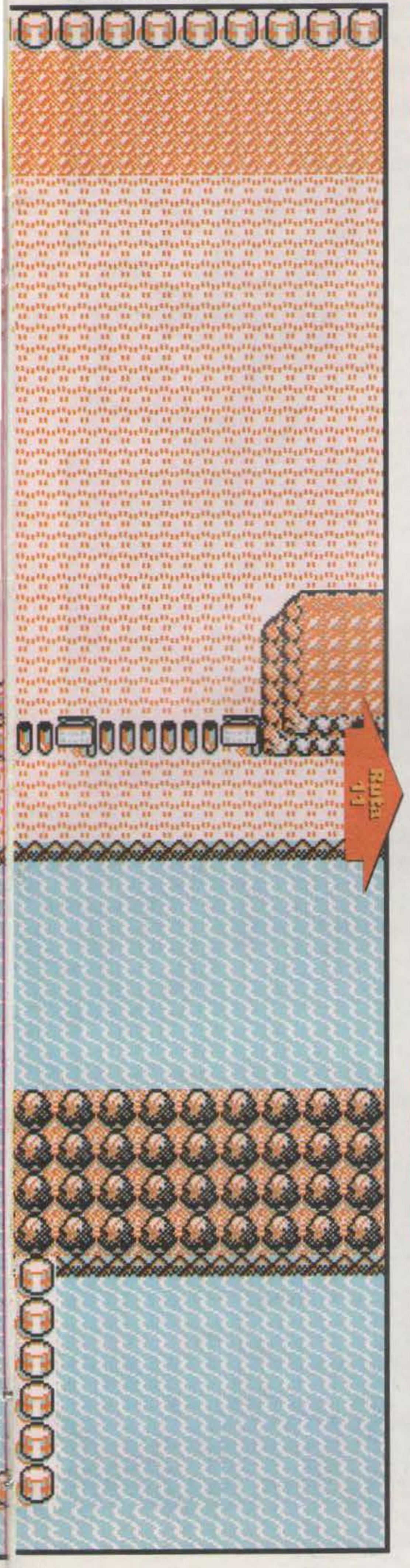
CUENTOS DE LAS ORILLAS DEL RIO

En cuanto te hayan dado la vieja caña de pescar de la Vermilion city, regresa aquí y sumérgete en el agua para encontrar una pareja de Magikarpas.
El único ataque que conocen es la zambullida, que en realidad no causa el menor daño al oponente, pero tómate tu tiempo para que evolucionen (incluso los puedes dejar en el centro de atención diurno) y puede ser que al cabo de un tiempo te lleves una grata sorpresa...

Saffron City
¿Dónde está el mundo?
Miles de Pokémon están escondidos aquí
Camino subterráneo
Pelea conmigo
Recoge el Old Rod de Vermilion City y atrapa dos Magikarps
Pelea con nosotros para llegar a Vermilion City
Vermilion City


VERMILION CITY
Ruta 6
¿Dónde está en el mundo?
Cabaña del pescador
Poké Centro
POKé
Pokémon Fan Club
Poké Mart
MART
Vermilion Gym
GYM
Entra por aquí para llegar al gimnasio
Si no tienes boleto no puedes entrar
S.S. Anne

Este es el lugar en donde puedes conseguir el equipo necesario para ir de pesca y montar en bicicleta. Bueno, no esperabas que fuera armamento nuclear, ¿verdad?



ARTICULOS
La vieja caña de pescar.
El vale por la bicicleta.
La máquina técnica 24.
La placa del trueno.

NAUFRAGO

Cuando tus monstruos de bolsillo hayan descansado en el centro Pokémon, entra a la casa de la izquierda, y dile al gurú que está pescando que tú disfrutas de la serenidad, la belleza y del arte de la pesca, para que el viejo pescador te regale una caña.
Regresa con ella a la ruta 6 y atrapa un par de Makikarpas. Más tarde podrás cambiar tu caña de pescar para atrapar un Pokémon acuático aún más grande.



Mercado Pokémon.

Cómprate un poco de super poción si tienes dinero suficiente.

ARTICULOS	COSTO
Poké Bola	200
Super Poción	700
Medicina contra la congelación	250
Para despertar	200
Medicina para parálisis	200
Repelente	350



CLUB DE ADMIRADORES DE POKEMON

Aquí es donde podrás escuchar algunas historias fascinantes de hazañas de los Pokémon. Escucha las osadas aventuras de una Rattata nivel 15 que se enfrentó y derrotó a un Beedrill nivel 21, entre otras.
Bueno de cualquier forma seguramente ya tienes bastante de este calor infernal. Habla con el presidente del club, y él seguirá hablando sin parar sobre un tema y otro. Siempre es lo mismo con los funcionarios (siempre nos quedamos dormidos, así que no estamos seguros de lo que dicen), pero al final tendrás como recompensa el vale por la bicicleta.
¡Bravo! Ahora, corre de prisa a la Cerulean City y reclama tu bicicleta en la tienda. Sal de ahí, corre por los alrededores para probar que esté bien (eso es mejor que simplemente ponerte a patear las llantas para ver si tienen aire) y luego regresa pedaleando a toda velocidad a la Vermilion city.

¡BUEN TRATO!

Asegúrate de tener un Spearrow de repuesto (repítelo varias veces para que no se te olvide) antes de entrar a este edificio, y los cambies por un Farfetch'd (acuérdate de darle al ingenuo y crédulo sujeto el Spearrow más débil de los que tengas).

VERMILION GYM

Líder: Teniente Surge.
Pokémon: Voltorb (nivel 21), Pikachu (nivel 18), Riachu (nivel 24).
Premio: la placa del trueno.
Solamente podrás entrar aquí, hasta después de que el SS Anne haya partido, así que utiliza a los entrenadores que hay a bordo para aumentar la fuerza de tus Pokémon terrestres, como son Geodude y Diglett.
El primer problema son los candados dobles. Tienes que vencer a todos los entrenadores que hay en el gimnasio, y luego ir de un bote de basura al siguiente, buscando los dos interruptores.
Cuando encuentres uno, el otro estará justo a un lado. El teniente Surge no debe ser gran obstáculo, dado que tu Pokémon Ground es casi inmune a sus ataques eléctricos. Pero en caso de que tengas que llamar a otro miembro de tu equipo, escoge a Pikachu, sobre todo si está equipado con el mega puñetazo. Envía a Surge llorando de regreso al campo de entrenamiento.
Cuando lo hayas derrotado, recibirás como premio la preciosa placa del trueno, que te será de gran utilidad más adelante. Aumenta la velocidad de tus Pokémon y te permite usar la técnica de volar (cuando tienes la máquina oculta 02) y la máquina técnica 24.
Métete al gimnasio Vermilion usando la habilidad de corte (máquina oculta 01) que te enseñará el capitán del SS Anne.







LA CUEVA DE DIGLETT

Este es un práctico atajo que te permite regresar por el juego hasta la ruta 2. La cueva de Diglett está repleta de peligros, (bueno, ¿qué otra cosa podrías esperar?)



POKÉMON	Nivel	Frecuencia
Diglett	15-22	★★★★★
Dugtrio	29	★

CONTROL DE PLAGAS

Asegúrate de haber atrapado antes un Diglett. Después de que aprenda la técnica de excavar, se convierte en un adversario tremendamente difícil para cualquier Pokémon que no pueda volar o flotar.

MOROCCO TOPO

La pelea con Diglett puede ser muy difícil, porque con demasiada frecuencia ocurre que no puedes huir de él sin recibir algún tipo de daño. Y además, su ataque excavador es temible porque infringe muchos daños.

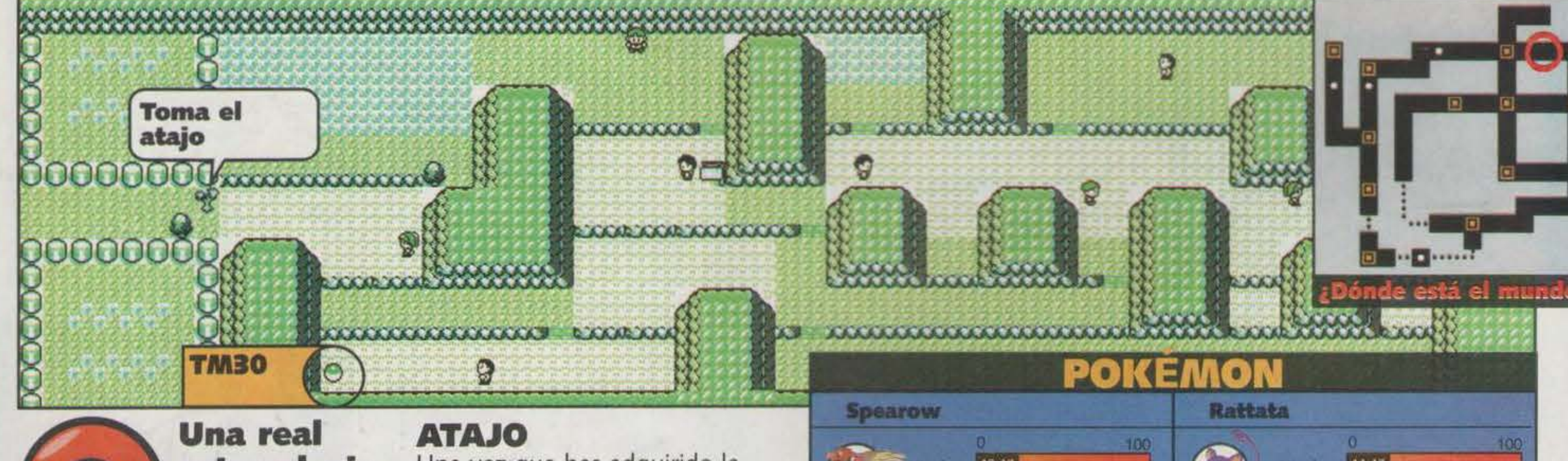
En cuanto veas que tu oponente comienza a excavar el suelo, cambia rápidamente a un Pokémon que sepa volar, como por ejemplo Pidgey o Fearow. A ellos no les afecta la excavación.

¡Ah!, y otra cosa, los ataques eléctricos no le afectan lo más mínimo ni a los Digletts ni a los Dugtrios. ¿Captaste eso? Bien.

DUGTRIO

Dugtrio es sumamente duro y extremadamente raro, además de ser un oponente temible (sobre todo en esta etapa del juego). Pesa unos 33 kg, este tipo duro de nivel 29 le quitará la fuerza a muchos de tus Pokémon, si le das la oportunidad. Para vencerlo, tienes que irle minando fuerzas (primero usa a Geodude, que es el más fuerte para abrir el ataque y luego usa a tus aves, para eludir el ataque de excavación), y luego atrápalo con una Poké bola. El Dugtrio bien vale la pena invertir hasta 20 minutos buscándolo. Si realmente estás desesperado, puedes mejor usar la gran bola.







Una real ruta salvaje, la ruta 9 une a la Cerulean City con la ruta 10 y el túnel de roca. Pero también hay muchas oportunidades de ahorrarse camino.

ATAJO

Una vez que has adquirido la habilidad para cortar, ya no tienes pretextos para no usar esta ruta hacia el pueblo Lavanda.

Hay entrenadores por todos lados en este sitio, así que te mantendrás ocupado con cerrados combates. Si tus Pokémon andan con las pilas bajas, no te preocupes, hay un centro Pokémon justo afuera de la entrada al túnel de roca. También vale la pena emprender la búsqueda de Sandshrew o Ekan en los pastizales altos y capturarlos a los dos, si te es posible (Ekans viene en la versión roja, mientras que Sandshrew en la versión azul).

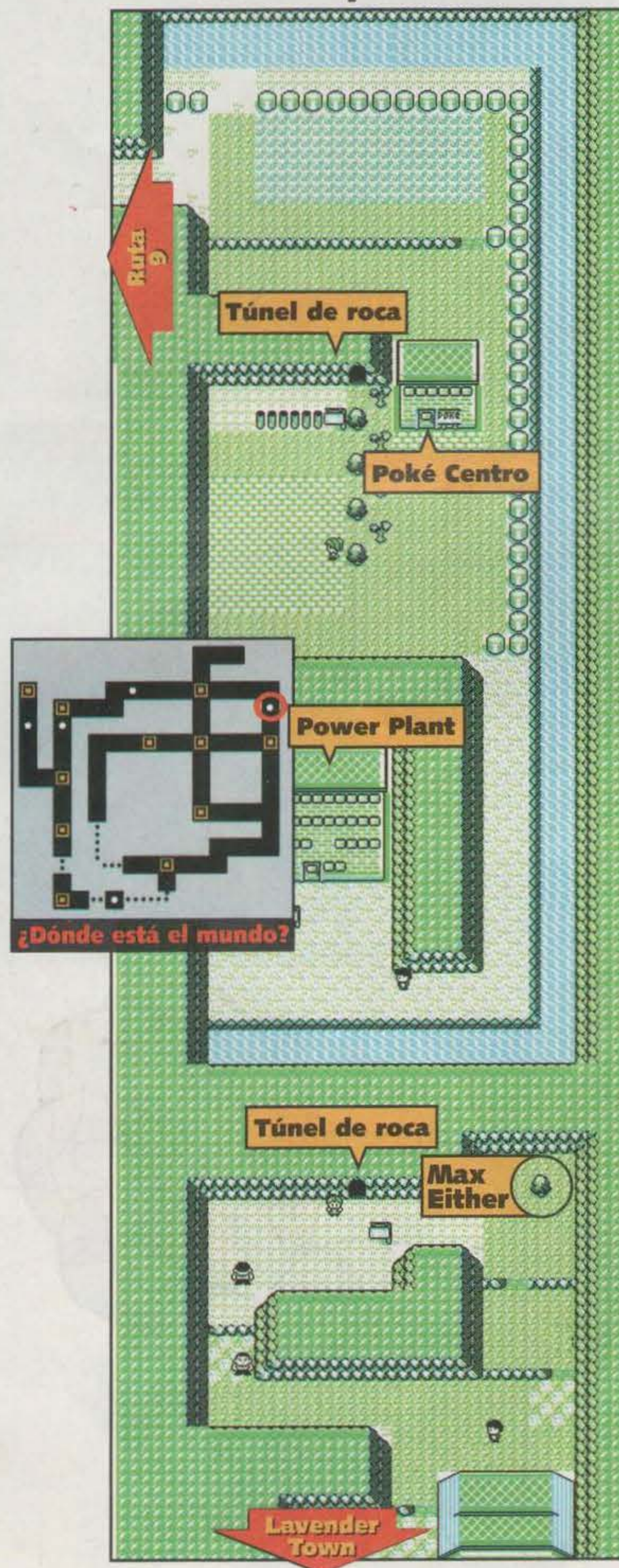




POKÉMON	Nivel	Frecuencia
Spearow	13-17	★★★★★
Rattata	14-17	★★★★★
Voltorb	12-14	★★★★★
Ekans (Solo rojo)	11-17	★★★★★
Sandshrew (Solo azul)	11-17	★



Hay un camino fácil y uno difícil para pasar por la ruta 10, cuando sales del túnel de roca. Vete por la izquierda para un viaje sin contratiempos, vete por la derecha si tienes ganas de pelear, o si tus Pokémon necesitan practicar.





BUSCA POR TODOS LADOS

Este árbol se ve medio sospechoso, estando tan aislado, ¿no te parece? Pues claro, ahí es donde se oculta el Max Ether entre las ramas. Este es un artículo muy útil en el transcurso de las batallas, dado que restaura todo el poder de una habilidad.

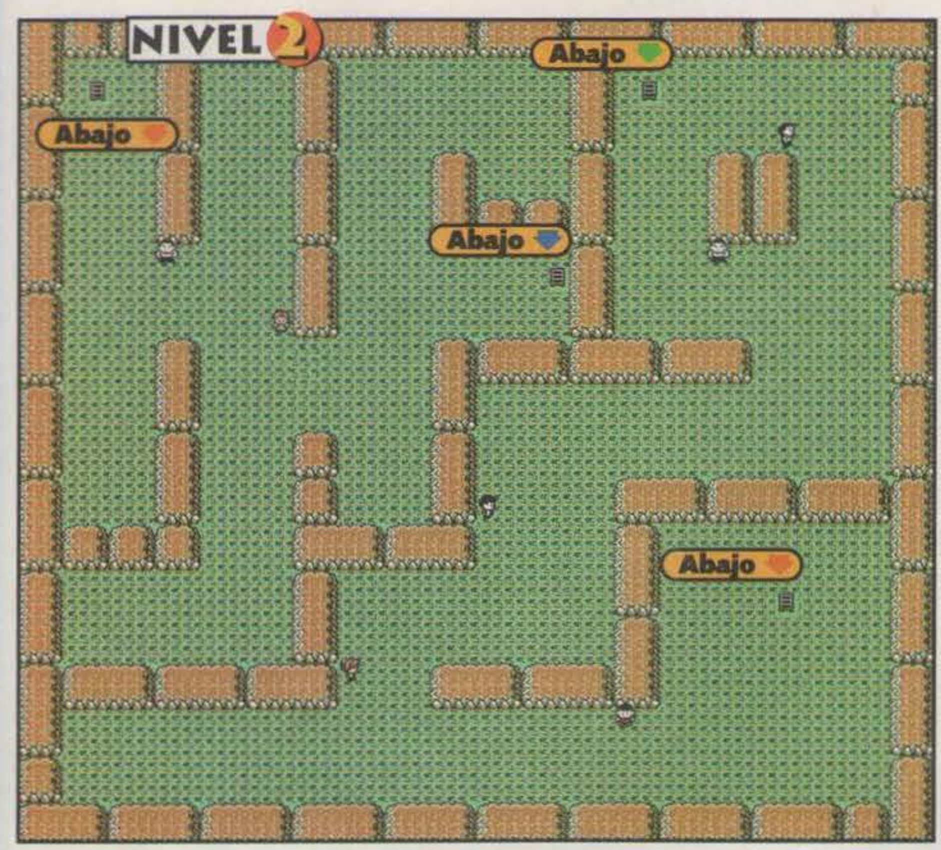
PLANTA DE ENERGÍA

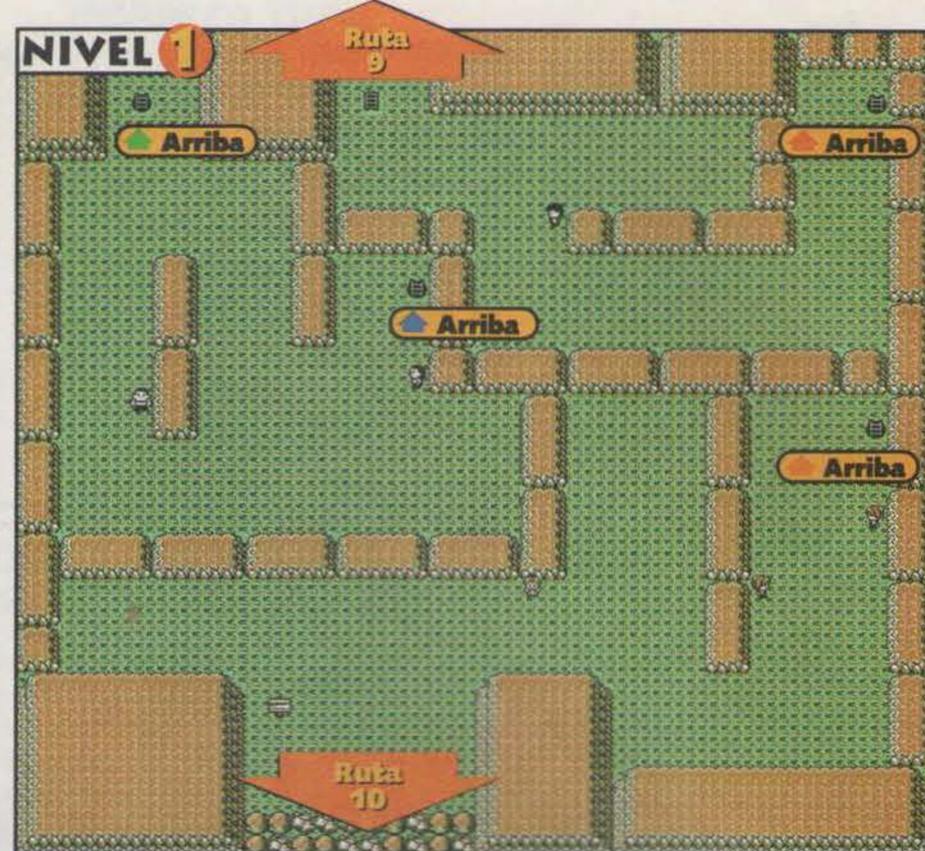
Necesitarás tener la habilidad de surfear de la máquina oculta 03, si es que quieres llegar a la planta de energía. Salta en el río en la parte superior de la ruta.

TÚNEL DE ROCA

El túnel de roca parte a la ruta 10 en dos partes. Está muy obscuro en el interior, así que necesitarás la máquina oculta 05 el resplandor, para iluminar tu camino. De otra manera, te estarás tropezando con todo en la obscuridad y te perderás sin remedio.









TUNEL DE ROCA

Es obscuro y tenebroso aquí. Podrías encontrar el camino usando el mapa que te damos aquí, pero sería mucho mejor si usaras la máquina oculta 05, el resplandor para iluminar tu camino.



¿SOLO EN LA OBSCURIDAD?

Una vez que estés en el interior del túnel, te encontrarás peleando con uñas y dientes para poder avanzar. Aquí abajo son mucho más frecuentes los ataques de los Pokémons salvajes, así que sería buena idea el usar la poción repelente, que puedes comprar en el mercado Pokémon.

Además de las bestias salvajes, hay muchos entrenadores contra los que tienes que pelear, casi uno en cada rincón del camino. Si quieres eludirlos, entonces escoge un camino fuera de su campo de visión. De esa manera, no van a retarte y se mantendrán los más lejos posible de tu camino.







No hay mucho que hacer en esta pequeña aldea, a excepción de un enorme cementerio y la espeluznante torre encantada. ¡Es lo que podría llamarse un pueblo muerto!

Ruta 10
Pokémon Tower
Poké Centro
La casa del sr Fuji
Ruta 8
Poké Mart
Casa de Rater
Ruta 12

ARTICULOS
Poké Flauta



La casa del señor Fuji.

El señor Fuji no se encuentra en casa cuando lo visitas la primera vez, primero tienes que rescatarlo de la torre Pokémon. Habla con él una vez que le hayas hecho favor de rescatarlo y a cambio te dará la poke flauta.
Con ella podrás despertar a tu Pokémon dormido, y podrás cambiar al dormilón Snorlax.

Mercado pokémon

ARTICULOS	COSTO
Gran esfera	600
Super Poción	700
Super Repelente	500
Revivir	1500
Cuerda de escape	550
Antidoto	100
Médicamente para quemadas	250
Medicina para el hielo	250
Curación para la parálisis	200







Es una especie de mausoleo de varios pisos, y además la torre Pokémon está embrujada con las almas de los Pokémon muertos. Necesitarás la mira Silph (que obtuviste en el rincón del juego, en CELADON CITY) si es que quieres verlos y rescatar al señor Fuji.

NIVEL 1

Nivel 2

Lavender Town

NIVEL 2

Prepárate para pelear conmigo

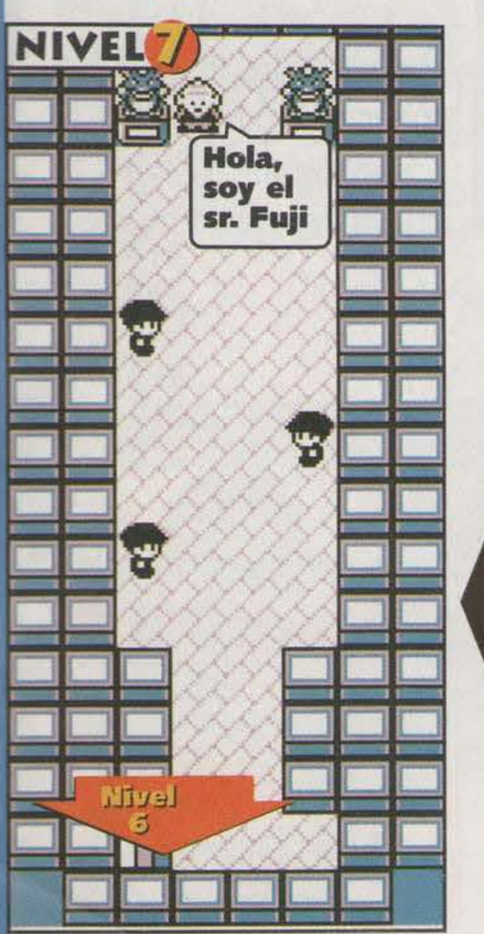
Nivel 3

Nivel 1

¿Dónde está en el mundo?

POKÉMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Gastly	18-24	★★★★★
Haunter	25-28	★
Cubone	20-22	★



¡POSESOS!

Están sucediendo cosas muy extrañas en el torre Pokémon. Los candeleros que hay en el interior, que normalmente son sujetos amables, ahora te atacan en cuanto te ven. Pelea con ellos y con su Pokémon tipo fantasma para liberarlos de su esclavitud.

ARCHIRRIVAL

Entrenador: Archirrival
Pokémon: Pidgeotto (nivel 25), Growlithe (nivel 23), Exeggcute (nivel 22), Kadabra (nivel 20), Wartortle/Charmeleon/Ivysauro (nivel 25).

Tu archirrival está merodeando en el nivel 2, y no está ahí precisamente de paseo. Es aquí donde cosecharás el esfuerzo de haber armado un equipo compuesto de diversos Pokémon con diferentes clases de ataque, más o menos de un nivel 25. Utiliza ataques eléctricos para que Pidgeotto se meta en la tierra, a Growlithe lo puedes controlar con ataques acuáticos, mientras que con el fuego podrás deshacerte de Exeggcute.



POKÉMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Gastly	18-24	★★★★★
Haunter	25-28	★
Cubone	20-22	★

ARTICULOS

- Elixer
- Awakening
- Escape Rope
- Nugget
- Rare Candy
- Hp Up
- X Accuracy

MOSAICOS CURATIVOS

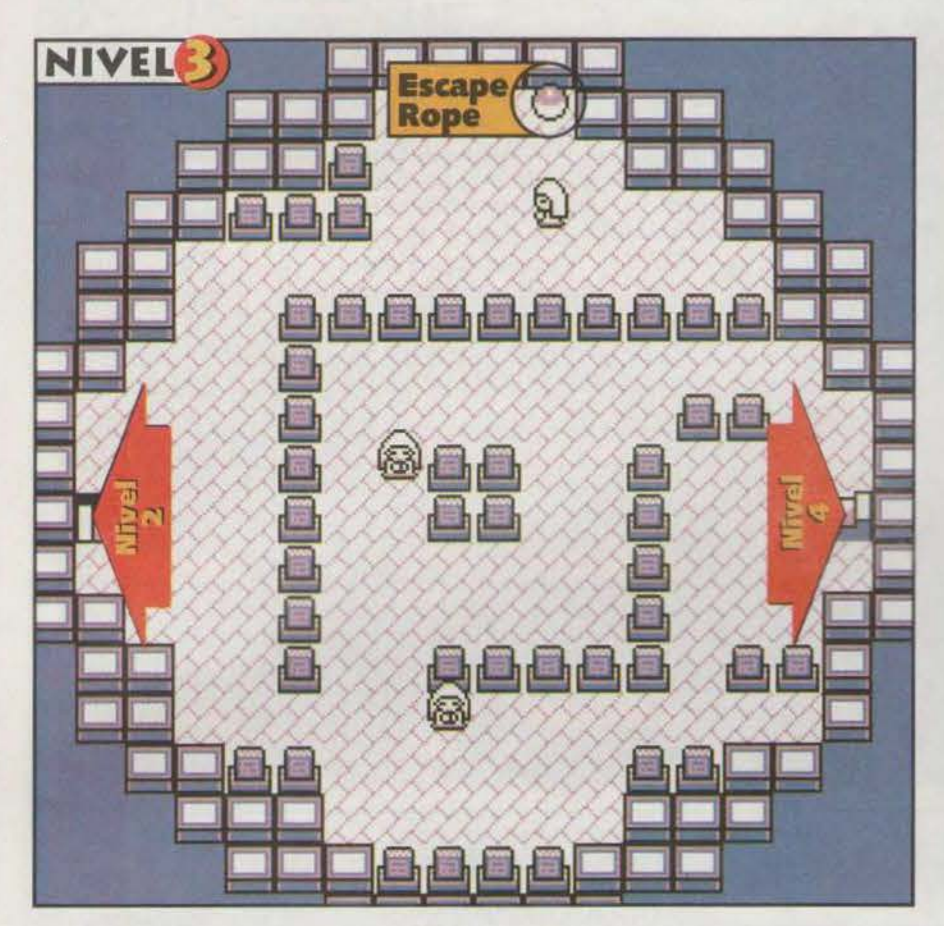
Sin duda estarás cansado por todas las peleas que has tenido para llegar hasta el nivel 5. Por suerte, alguna alma caritativa creó una área de paz y tranquilidad en medio de la torre. Descansa aquí, tus Pokémon recuperarán completamente la salud, como si los hubieras llevado a un centro Pokémon.

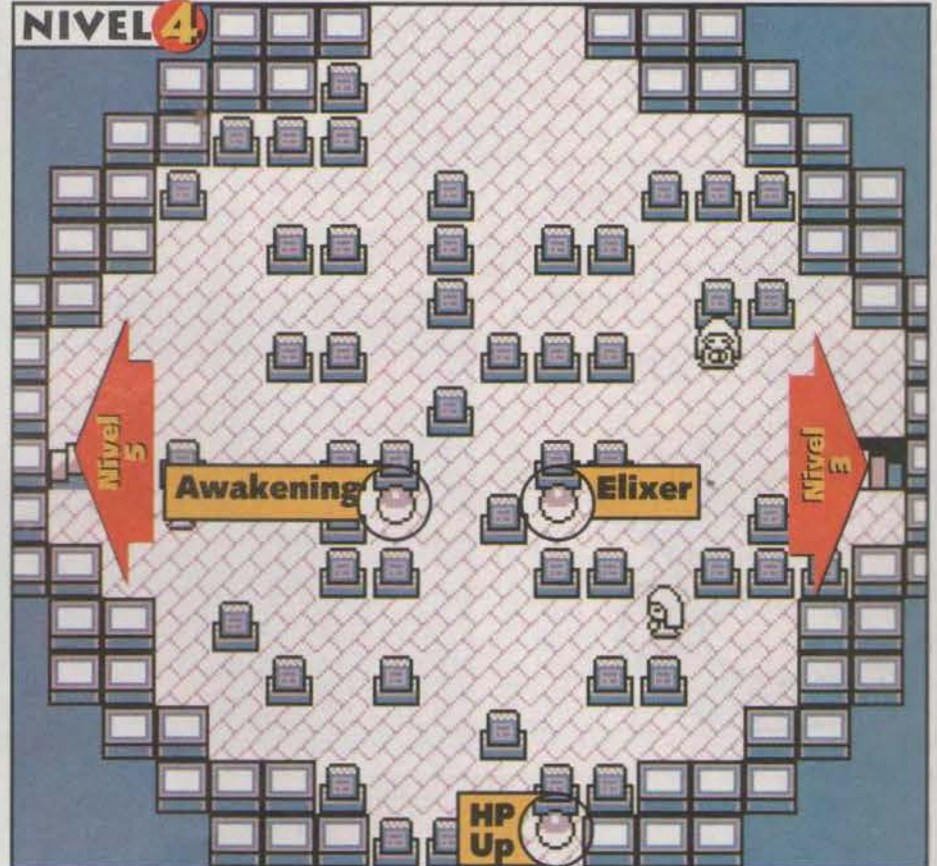
LA ÚNICA DIRECCIÓN ES HACIA ARRIBA.

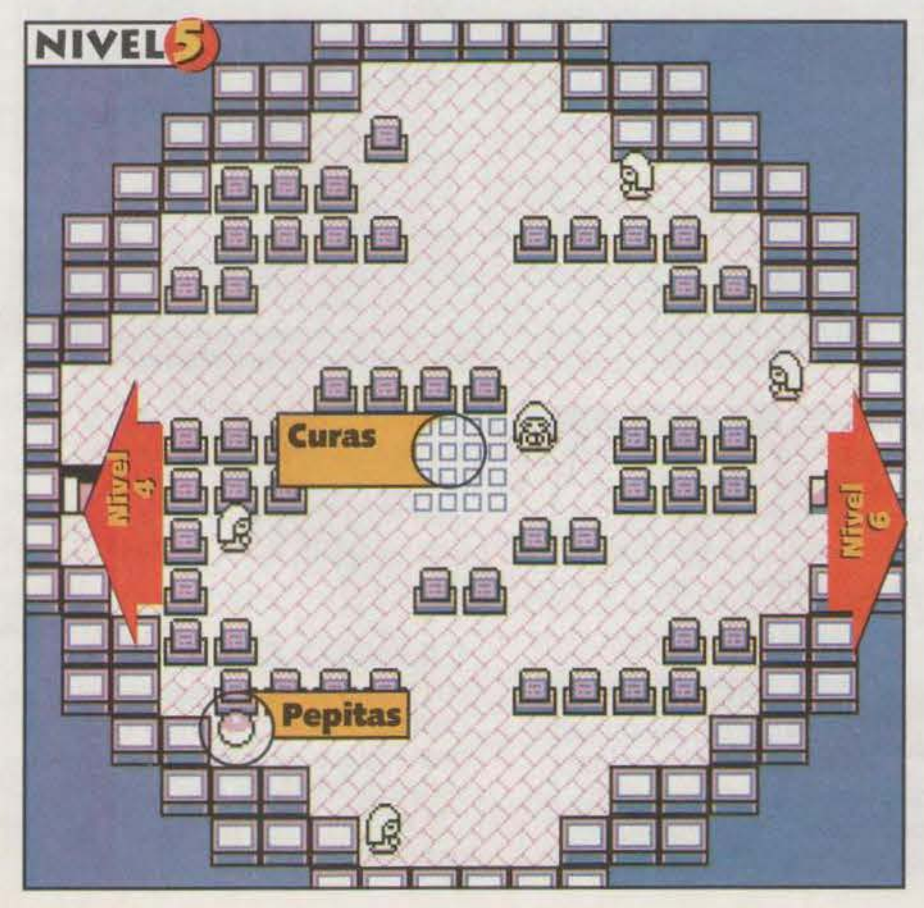
Cuando trates de subir las escaleras para llegar al nivel 7, una de dos, sales rebotado, o si tienes la mira Silph, tendrás que vértelas con un Marowak de nivel 30, quien, como sabrás más tarde, es la madre de Cubone. Véncela y, cuando su alma descanse en paz, podrás subir por las escaleras para llegar hasta el último piso de la torre.

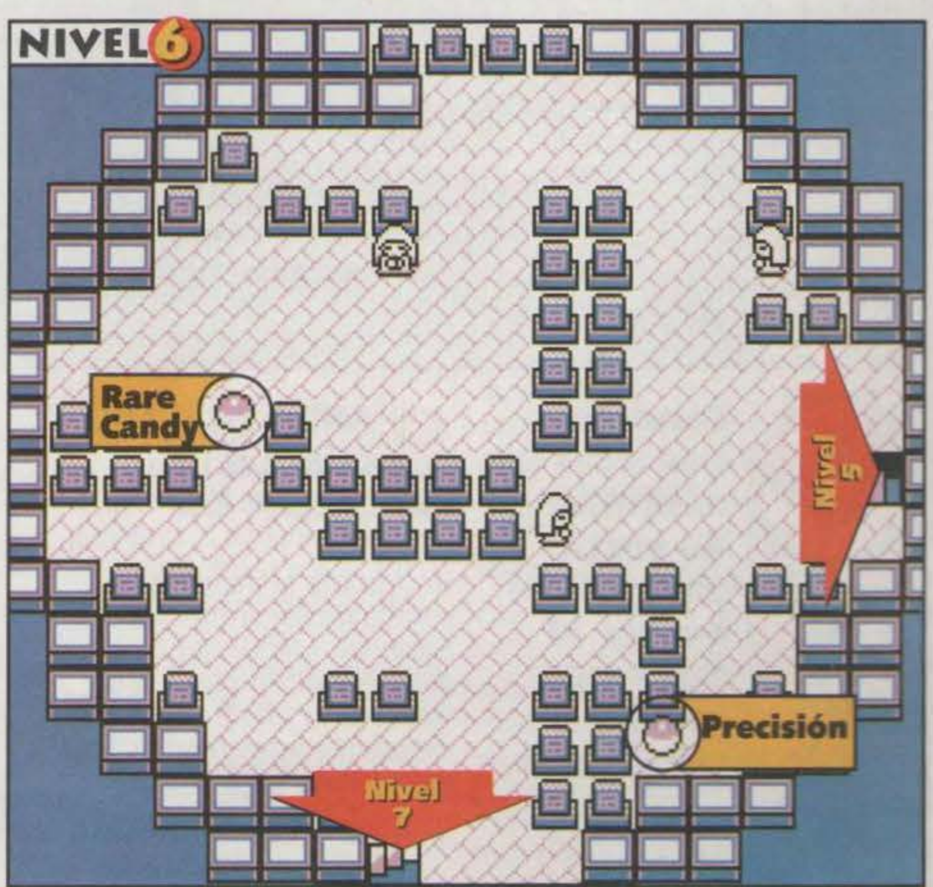
EL SEÑOR FUJI, SUPONGO

Tendrás que enfrentarte a tres entrenadores del equipo Rocket para llegar hasta el señor Fuji. Y descubrirás para tu sorpresa, que el viejo zoquete vino aquí por su propia voluntad. ¡Bah! Pero bueno, ve el lado positivo del asunto, cuando menos te dará una agradable sorpresa cuando lo lleves de regreso a su casa.











Es un regreso rápido a CELADON CITY (verdeceledón), pero aparecerán las mismas criaturas que por la ruta 8.

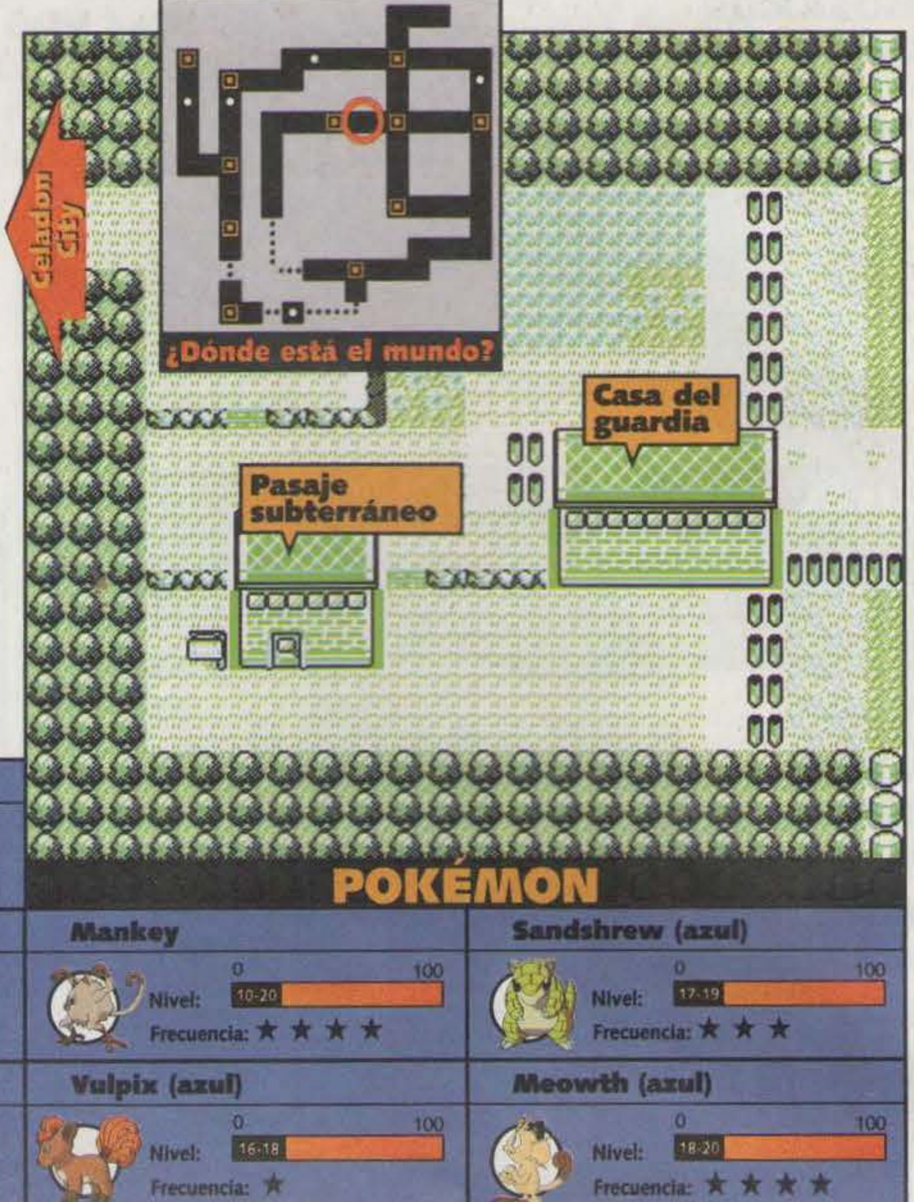
PASAJE SUBTERRÁNEO.

Vete por aquí para llegar a la ruta 8 y al pueblo Lavander (lavanda).

CASA DE LOS GUARDIAS.

El camino a ciudad Saffron (azafrán) está cerrado. Para poder pasar, primero tendrás que saciar la sed de los guardias.

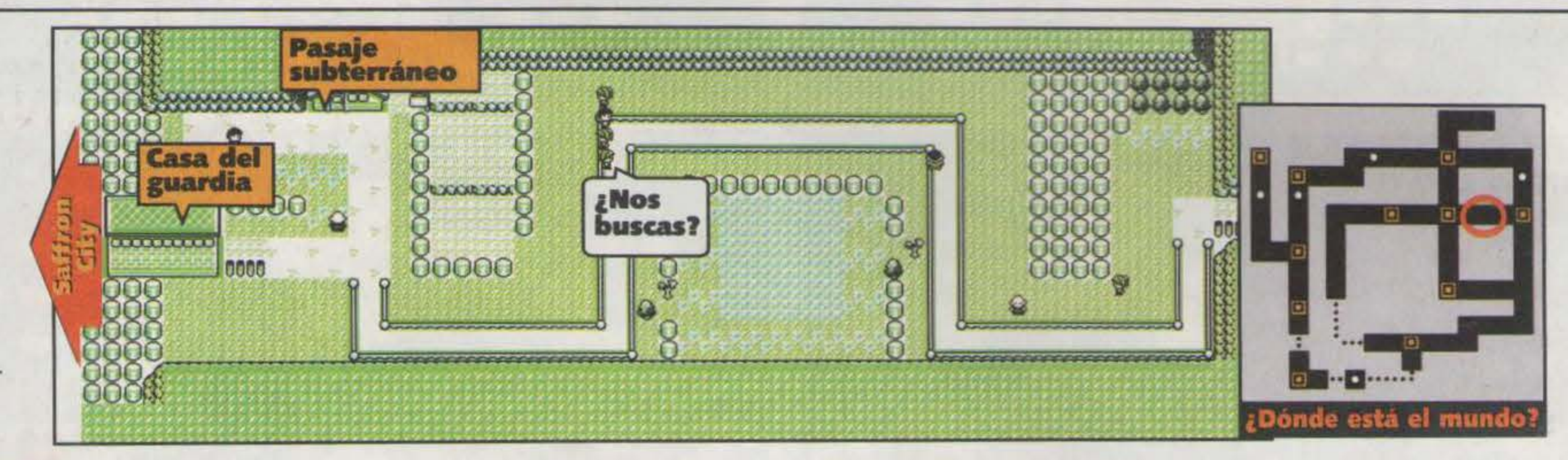






POKÉMON

Pokémon	Nivel (0-100)	Frecuencia
Pidgey	18-20	★★★★
Growlithe (rojo)	15-18	★★★
Mankey	10-20	★★★★
Sandshrew (azul)	17-19	★★★
Ekans (rojo)	17-19	★★★
Vulpix (azul)	16-18	★
Meowth (azul)	18-20	★★★★





Tendrás que usar la máquina de corte para poder buscar al Pokémon en el crecido pastizal que hay aquí.

ÁBRETE PASO CON LA MÁQUINA DE CORTE.

Necesitarás la máquina de corte para llegar hasta el Pokémon salvaje que se oculta entre el crecido pasto, a la mitad de la ruta 8. Cabe mencionar que estos mismos tipos vagan libres en la ruta 7.

VAMOS BAJO TIERRA.

La 'casa' en la esquina superior izquierda es, de hecho, la entrada a un pasaje subterráneo. Pasa justo por abajo de ciudad Saffron y sale a la ruta 7.

DELINCUENTES.

En esta área, encontrarás a muchos entrenadores dispuestos a pelear contigo. En especial, hay un grupito de jóvenes aburridos, a los que nada les gusta más que andar por ahí en una curiosa formación de espalda con espalda, retando a todo el mundo. Así que ya sabes, dales su merecido.

CAMINO CERRADO.

Los guardias que bloquean el camino a ciudad Safrron están muriéndose de sed. Quizás sería conveniente que fueras a CELADON CITY a buscar algo para saciar su sed.

SAFFRON CITY

En cuanto entras a la ciudad, te advierten que la ciudad Azafrán pertenece al equipo Rocket. Así que tendremos que arreglar esa situación.

Ruta 5
Dojo de peleas
Saffron Gym
Casa copycat
¡Aquí estoy!
Poké Mart
No me muevo
Debes terminar con la Silph Co. antes de seguir
Silph Co.
Ruta 7
Ruta 8
Poké Centro
Casa de Mr. Psychic
Ruta 6
Where in the world?

¿Quieres un trago?

Dale limonada que compraste en la tienda de departamentos de CELADON CITY a uno de los guardias. El la compartirá con los demás y abrirán todas las rutas cerradas de la ciudad.
La mayoría de las puertas están custodiadas por miembros del equipo Rocket, pero si los derrotas en la compañía Silph, todos se irán de la ciudad.

COMPAÑÍA SILPH.

Tendrás que resolver este complejo calabozo antes de que puedas hacer cualquier otra cosa en esta ciudad.

CASA COPYCAT

Derrota al equipo Rocket en el edificio de la compañía Silph, y podrás intercambiar una muñeca Pokémon por una máquina técnica 31 de mímica con la muchacha que está en la parte superior de la escalera. Fuera de eso, ella no tiene nada más que hacer.



SAFFRON GYM

Líder: Sabrina.
Pokémon: Kadabra (nivel 38), señor Mime (nivel 37), Venomoth (nivel 38), Alakasam (nivel 43).
Premios: placa Marsh, máquina técnica 46 onda psíquica.
Al igual que en la compañía Silph, este gimnasio es un laberinto de teletransportes. Pelea con todos los entrenadores que encuentres (utilizan sobre todo Pokémon psíquicos y fantasmales), antes de que pelees con Sabrina, la líder del gimnasio.
Ella utiliza una selección de poderosos Pokémon psíquicos y sus ataques de confusión provocará que los miembros de tu equipo peleen entre sí en medio de la confusión. Para que esto no te afecte tanto, cambia a tus Pokémon confundidos en el momento en que se vean afectados por este ataque.
Los tipos de Pokémon más adecuados para pelear contra ellos son los insectos y fantasmas. Cuando ganes, te otorgarán la placa Marsh, con ella, los Pokémon de hasta un nivel 70 obedecerán tus órdenes, y la máquina técnica 46 la onda psíquica, un poderoso ataque psíquico.

DOJO DE PELEA.

Líder: maestro de karate.
Pokémon: Hitmonchan (nivel 37), Hitmonlee (nivel 37).
Premio: Hitmonchan o Hitmonlee.
Este no es un verdadero gimnasio, porque no ganarás una placa cuando derrotes al líder, pero sí puedes llevarte a uno del par de Pokémon peleadores. Tendrás mejores oportunidades si utilizas a un Pokémon psíquico o volador. Una vez que hayas derrotado al maestro de karate, podrás elegir entre Hitmonchan y Hitmonlee, cuyos nombres son en honor de Jackie Chan y Bruce Lee. Escoge al artemarcialista que más admires.

CASA DE LOS PSÍQUICOS.

Sólo habla con el pensionado que está un poco loco, sentado en la mesa y él te dirá lo que sea que estabas pensando. Siempre y cuando tenga la máquina técnica 29.

Poké Mercado

ARTICULOS	COSTO
Gran esfera	600
Hiperpoción	1500
Máximo repelente	700
Cuerda de escape	550
Curación completa	600
Revivir	1500

CELADON CITY

Un deslumbrante casino y un enorme complejo comercial, son Las Vegas de Pokémon.

Mansiones Celadon

Tienda de Departamentos de Celadon

MART

Surf over to me for TM41!

Game Corner

Lugar de intercambio

Ruta 16

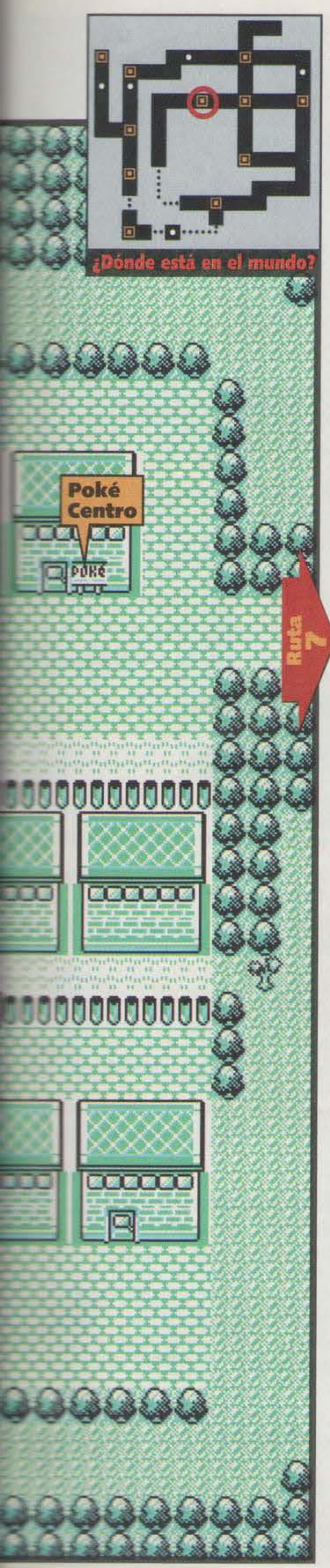
Gimnasio Celadon

GYM GYM

Café

Warehouse

Entra para ir al Gimnasio



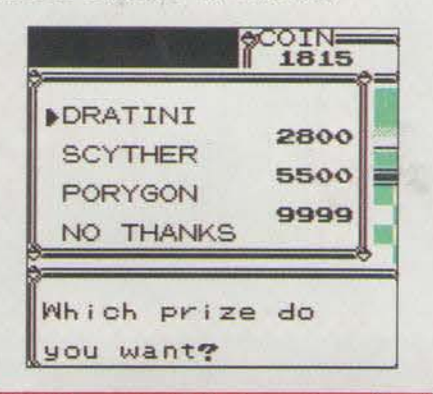
ARTICULOS
Estuche de monedas.
Placa arcoiris.
Máquina técnica (TM) 21
TM 41



Lugar de intercambio.

La primera escala en CELADON CITY deben ser las tiendas. Bueno, el Lugar de Intercambio, para ser precisos. Es aquí donde te gastarás lo que ganes en las máquinas traga-monedas. Aunque eso sí, tendrás que tener de tu parte a la dama de la suerte para reclamar tu premio, y los precios no son bajos.

Vale la pena mencionar que los precios son diferentes en el juego rojo y en el azul. Así que si deseas alguno en particular, debes tomarlo en cuenta.



PREMIO	Costo del rojo	Costo del azul
TM23	3300	3300
TM15	5500	5500
TM50	7700	7700
Abra	180	120
Clefairy	500	750
Nidorina	1200	1200
Dratini	2800	4600
Porygon	9999	6500
Scyther	5500	no se sabe
Pinsir	no se sabe	2500



Mansiones Celadon

Revisa la parte de atrás y sube las escaleras para llegar a Eeveem, quien se convertirá en un Pokémon muy poderoso, cuando lo hagas evolucionar en el agua, el trueno y las piedras de fuego.





Gimnasio Celadon.

Líder: Erika.

Pokémon: Victreeebek (nivel 29), Tangela (nivel 24), Vileplume (nivel 29).

Artículos: placa arcoiris, TM 21.

Ella bien puede ser una hippie que adora las plantas, pero no te confundas, Erika, la líder del gimnasio Celadon es un hueso duro de roer.

Ella utiliza una colección de Pokémons tipo planta, así que utiliza el fuego para mostrarle quién manda.

Cuando la derrotes, ella te dará máquina técnica 21 (mega drenaje), y la placa arcoiris, que te permitirá controlar a los Pokémon hasta de un nivel 50.



Café.

Acude al café si quieres una sabrosa tasa de té. También conseguirás el estuche de monedas, si platicas amablemente con este jugador sin suerte.



Tienda de departamentos.

Segundo piso, además de la compra normal de pokébolas y pociones, el segundo piso tiene a la venta una amplia selección de máquinas técnicas.

Tercer piso Es una sala de ventas, no hay nada para ti aquí, excepto por el sujeto que se encuentra detrás del mostrador, quien te dará la máquina técnica 18 (el mostrador) gratis.

Cuarto piso

El cuarto piso se especializa en piedras, que se pueden utilizar para hacer evolucionar a ciertos

ARTICULOS	COSTO
Gran esfera	600
Súper poción	700
Revivir	1500
Super repelente	500
Antídoto	100
Medicina contra quemadas	250
Medicina contra el hielo	250
Despertador	200
Máquina técnica 32	1000
Máquina técnica 33	1000
Máquina técnica 02	2000
Máquina técnica 07	2000
Máquina técnica 37	2000
Máquina técnica 01	3000
Máquina técnica 05	3000
Máquina técnica 09	3000
Máquina técnica 17	3000
Medicina contra parálisis	200

Pokémon. Aquí también venden la muñeca Pokémon, que te será de utilidad más adelante.

Quinto piso. ¿Tus Pokémon no son tan poderosos como debían? Este es el lugar perfecto para adquirir una de esas sustancias que aumentan el desempeño. Garantizadas para darte una ventaja desleal en las batallas. Así que compra varias.

ARTICULOS	COSTO
Muñeca Pokémon	1000
Piedra de fuego	2100
Piedra del trueno	2100
Piedra de agua	2100
Piedra de hojas	2100

Ultimo piso El restaurante al aire libre tiene una máquina vendedora y una niñita sedienta. Así que tienes que hacer lo más decente, y comprarle una bebida a la niña. Como recompensa te darán una máquina técnica, por cada tipo de bebida que le des a la pequeña.

La máquina vende agua, refresco y limonada, y te darán la máquina técnica 13 (rayo congelante), la máquina técnica 48 (desprendimiento de rocas) y la máquina técnica 49 (ataque triple). Las bebidas también servirán para reanimar a tus cansados Pokémon.

Llévate una botella extra para los sedientos guardias que bloquean el camino a ciudad Saffron, nunca sabes, lo que pueden hacer por ti, si les haces ese favor…

ARTICULOS	COSTO
Precisión X	950
Guardia especial	700
Golpe extremo	650
Ataque X	500
Defensa X	550
Velocidad X	350
Especial X	350
Mayor potencia	9800
Proteínas	9800
Hierro	9800
Carbohidratos	9800
Calcio	9800



Al más auténtico estilo de la mafia, el rincón del juego es administrado por el equipo Rocket, que tiene una guarida secreta en el sótano. Las máquinas de juego están arregladas, por supuesto.

ARTICULOS
- Cuerda de escape
- Hiperpoción
- Pepita
- Máquina técnica 07
- Súper poción
- Piedra lunar
- Máquina técnica 10
- Caramelo raro
- Mira Silph
- Mayor poder
- Llave del elevador
- Máquina técnica 02
- Hierro.

¿Te sientes con suerte?

Tendrás que tener el estuche de moneda que te dieron en el café si es que quieres jugar, pero ten cuidado, definitivamente las máquinas están arregladas.
Platica con varios jugadores, y podrás conseguir algunas monedas para que empieces.
El tipo que está detrás del mostrador te venderá 50 monedas por 1000 P.
Podrías sencillamente comprar suficientes monedas para reclamar los premios sin tener que jugar, pero te saldría demasiado caro.
Se supone que algunas máquinas tienen más oportunidades, pero la verdad es que es muy difícil saber si eso es cierto. Siempre procura sacar tres sietes, porque el premio son 300 P, y vale la pena arriesgar dos o tres monedas en cada tirada para aumentar tus posibilidades.

Interruptor secreto.

Pelea con el entrenador que se encuentra cerca del cartel. Cuando lo venzas, él se quitará de enmedio y podrás accionar el interruptor secreto que se encuentra detrás de él. Se abre un acceso a las escaleras en la parte superior derecha, que conduce al cuartel general del equipo Rocket. Y tú acabas de entrar.



CASINO
No apuestes sin monedero
Pelea conmigo para tener un secreto
Abajo
Se rumora que tengo lo mejor
Somos muy generosos

En los mosaicos.

Conforme vayas recorriendo el laberinto que es el rincón del juego, tendrás que pisar en mosaicos en forma de flecha. Cuando esto suceda girarás fuera de control en la dirección de la flecha, hasta que te detengas sobre un mosaico de 'paro'. La moraleja aquí es que debes fijarte en donde pisas.

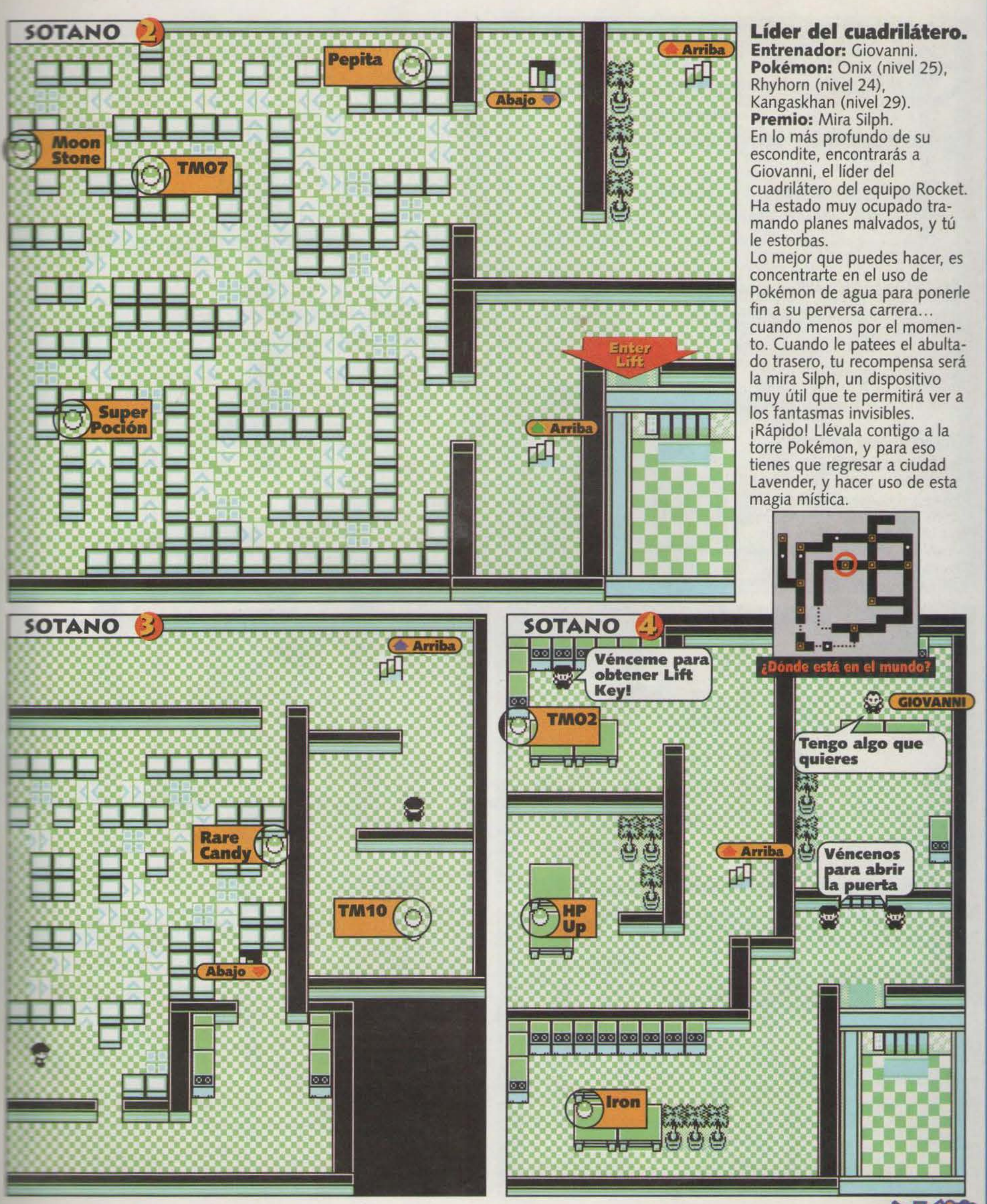
Olvida las escaleras.

El elevador no funciona. ¡Típico! Necesitarás una llave, y ésta se encuentra en poder de uno de los secuaces del equipo Rocket, oculto en el sótano. Ve y derrótalo, espera unos segundos, y luego, vuelve a hablar con él, y te dará la llave del elevador.

Llévatelas todas contigo.

Toma el elevador en el nivel B2 y baja hasta el B4, lucha con los guardias que están en la puerta de acceso, para tener acceso a la guarida de Giovanni.





Líder del cuadrilátero.

Entrenador: Giovanni.
Pokémon: Onix (nivel 25), Rhyhorn (nivel 24), Kangaskhan (nivel 29).
Premio: Mira Silph.

En lo más profundo de su escondite, encontrarás a Giovanni, el líder del cuadrilátero del equipo Rocket. Ha estado muy ocupado tramando planes malvados, y tú le estorbas.

Lo mejor que puedes hacer, es concentrarte en el uso de Pokémon de agua para ponerle fin a su perversa carrera... cuando menos por el momento. Cuando le patees el abultado trasero, tu recompensa será la mira Silph, un dispositivo muy útil que te permitirá ver a los fantasmas invisibles. ¡Rápido! Llévala contigo a la torre Pokémon, y para eso tienes que regresar a ciudad Lavender, y hacer uso de esta magia mística.



Es una misteriosa fábrica de varios pisos, con una sorpresa aguardándote en el último piso.

Vénceme Scotty.

Hay teletransportadores distribuidos por toda la compañía Silph, que te permitirán ir de un lugar a otro. Al principio solamente podrás tener acceso a las áreas por medio de la teletransportación, así que asegúrate de recordar en qué piso estás. Tendrás que encontrar la llave de tarjeta para abrir las puertas.

Juega tus cartas sabiamente.

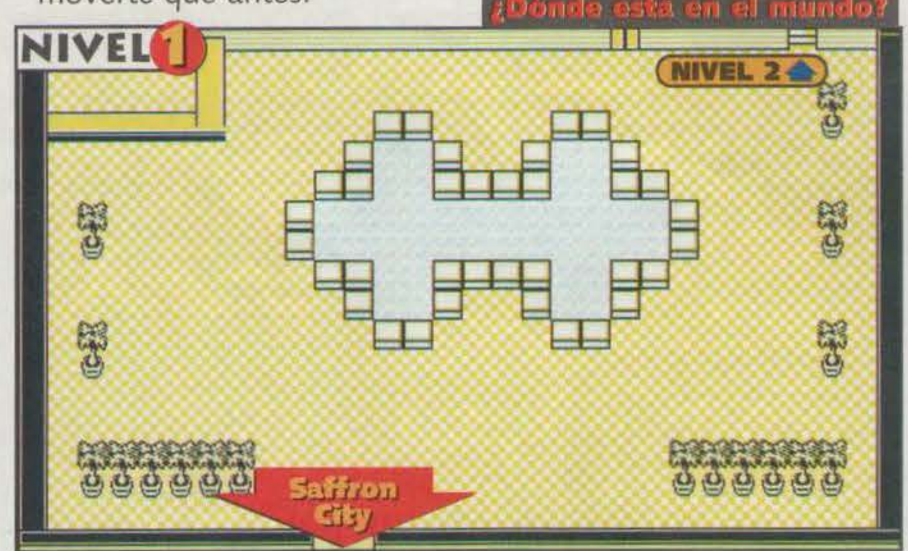
Para poder pasar por todas las puertas, necesitarás la llave tarjeta. Esta se encuentra en el quinto piso, en un corredor largo y estrecho del fondo. En cuanto la tengas, te será mucho más fácil moverte que antes.

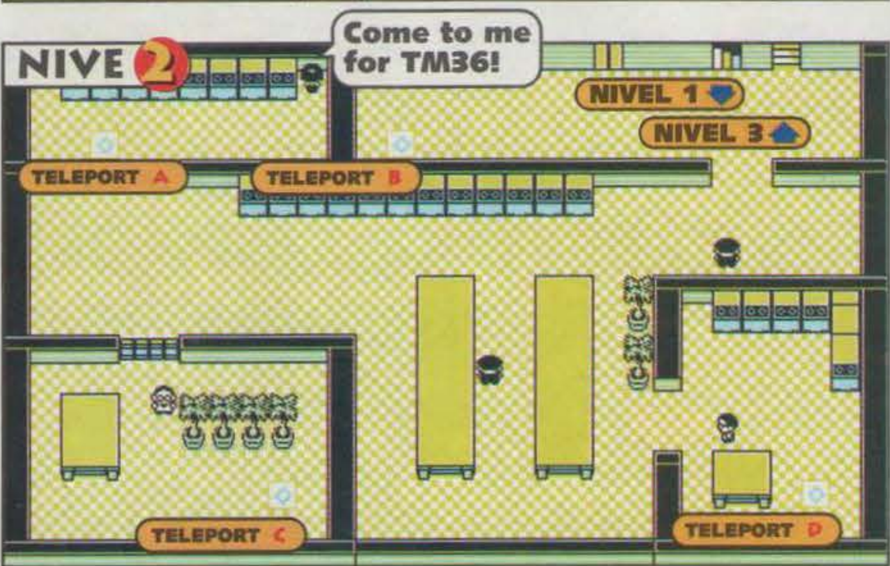
¿Heridos?

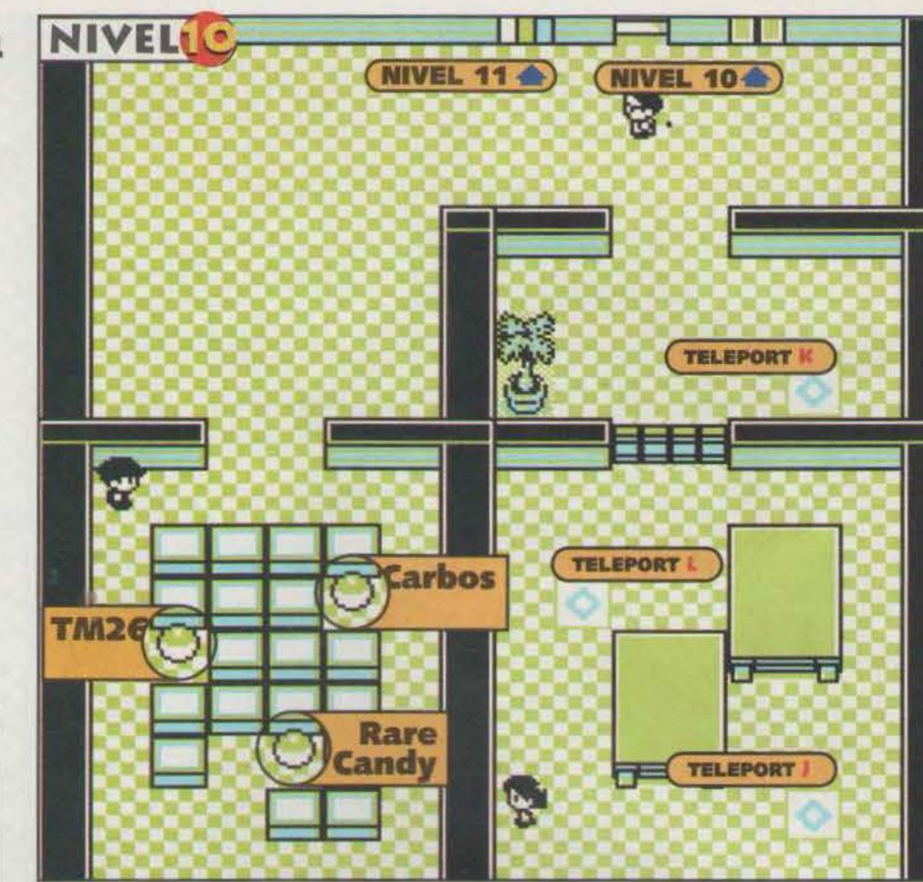
Busca a una enfermera en la esquina de la izquierda, en el noveno piso, ella curará a tus Pokémon, sin cobrarte nada.

Regresa a este lugar para curarlo, después de cada batalla con los entrenadores.

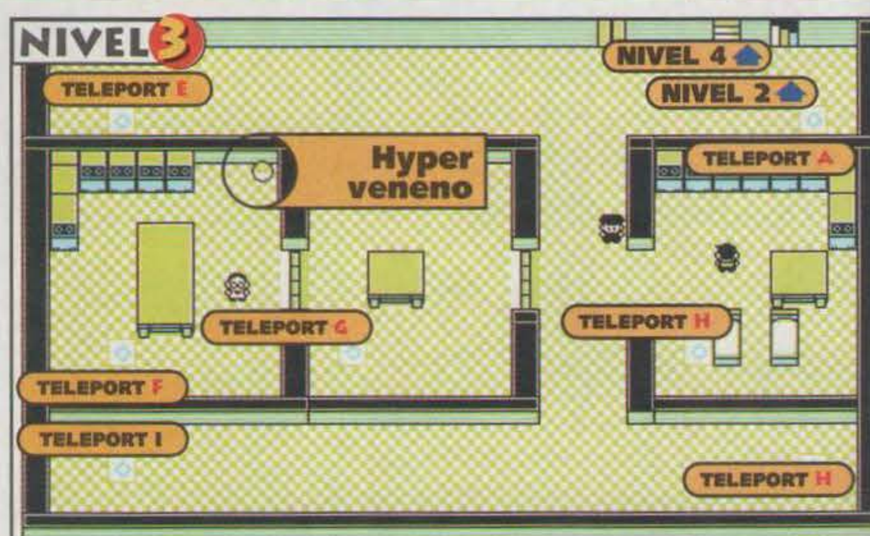
¿Dónde está en el mundo?

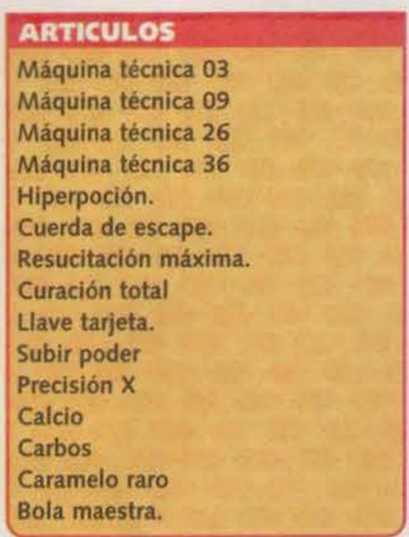










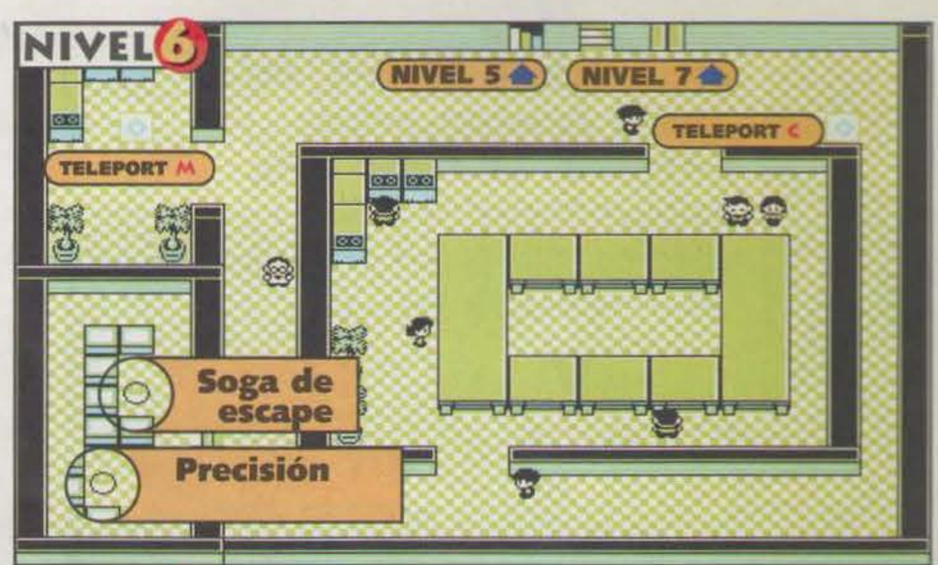

ARTICULOS
Máquina técnica 03
Máquina técnica 09
Máquina técnica 26
Máquina técnica 36
Hiperpoción.
Cuerda de escape.
Resucitación máxima.
Curación total
Llave tarjeta.
Subir poder
Precisión X
Calcio
Carbos
Caramelo raro
Bola maestra.

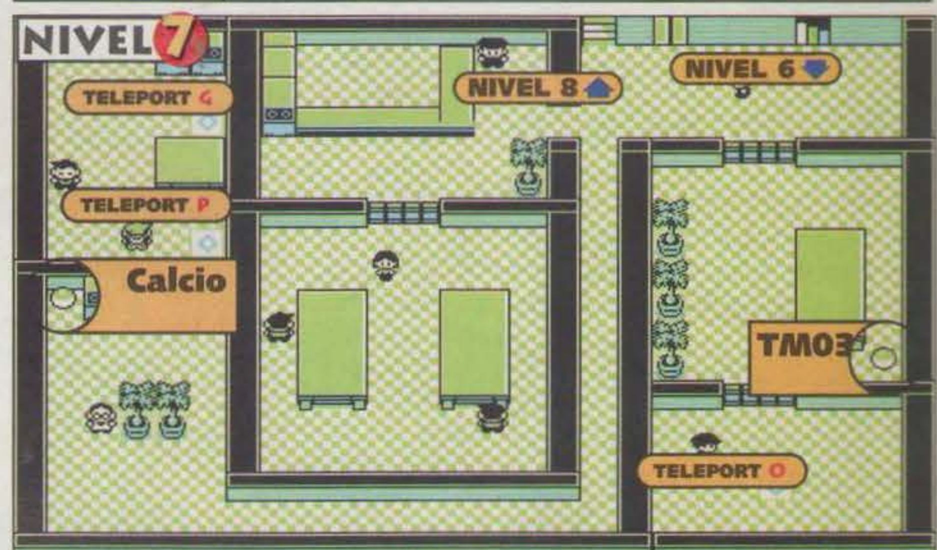
contra Giovanni, quien ha capturado al presidente. Giovanni utilizará a Nidorino (nivel 37), Kangaskhan (nivel 35), Rhyhorn (nivel 37) y Nidoqueen (nivel 37). Un cuanto hayas puesto una paliza, habla con el presidente de la compañía Silph quien te dará la bola maestra. Esta bola tendrás que usarla mucho después para atrapar al Mewtwo.

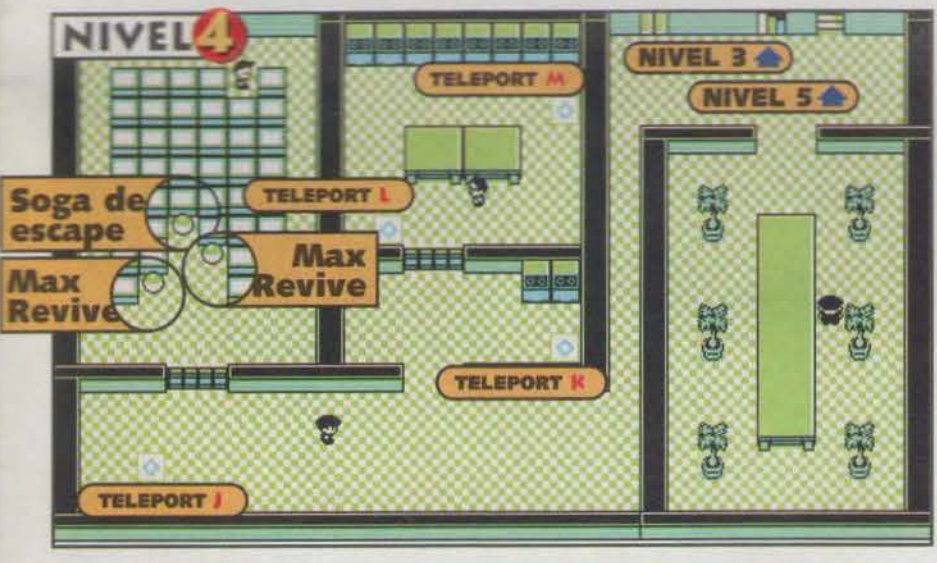


El ha regresado...

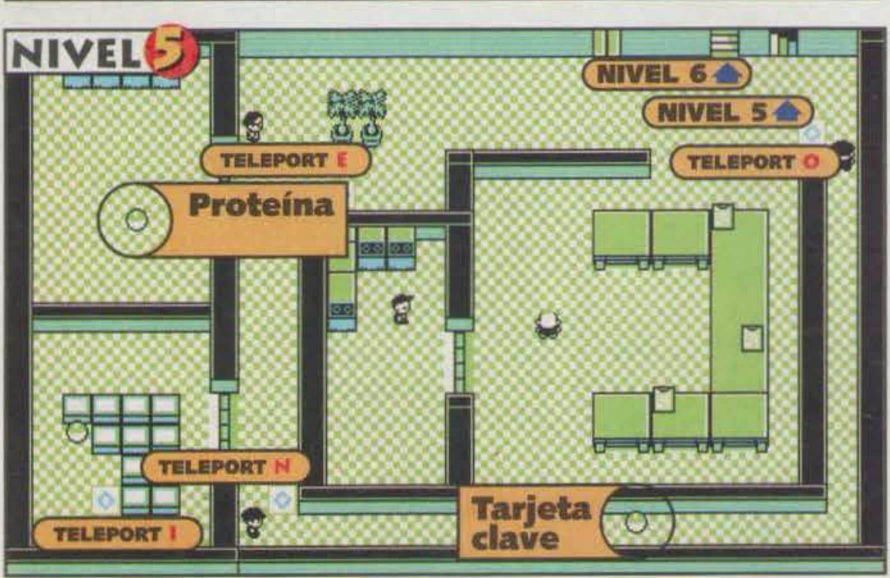
Pelea con tu archirrival en el séptimo piso. Llevará a Pidgeot, a Growlithe y Alakazam a los niveles 35 y 40. Cuando hayas ganado, habla con el tipo que está cerca de la cama. El te recompensará con un Lapras, un raro Pokémon de agua y hielo.
Continúa ascendiendo, reuniendo todos los artículos hasta el nivel 11. Pelea

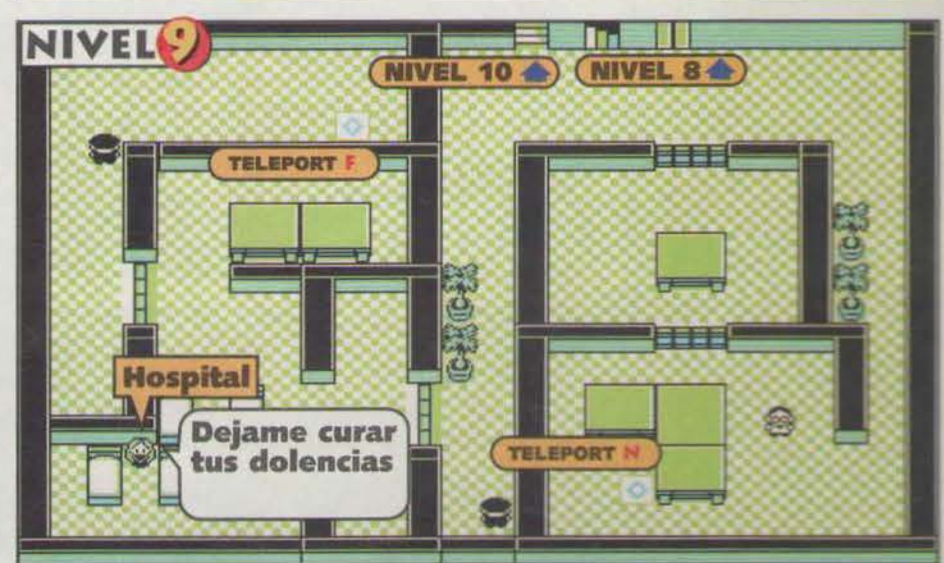














Más entrenadores, más pasto crecido, más batallas. ¿Es que esto nunca termina? No, nunca. Al menos no en el mundo Pokémon.

ARTICULOS
Localizador de artículos.

Alerta Lummox.

Busca entre el pasto crecido y captura a Drowzee (procura capturar a una criatura de alto nivel, y no nada más uno de nivel nueve), y haz que aumente su fuerza, haciéndolo pelear contra los entrenadores que abundan a lo largo del camino de toda esa área.

Fácil captura.

Estos entrenadores te darán una oportunidad inmejorable para que tus Pokémon más débiles se fortalezcan. Pero recuerda llevar contigo uno o dos de tus Pokémon más fuertes, en caso de que las cosas se pongan un poco difíciles en las batallas.

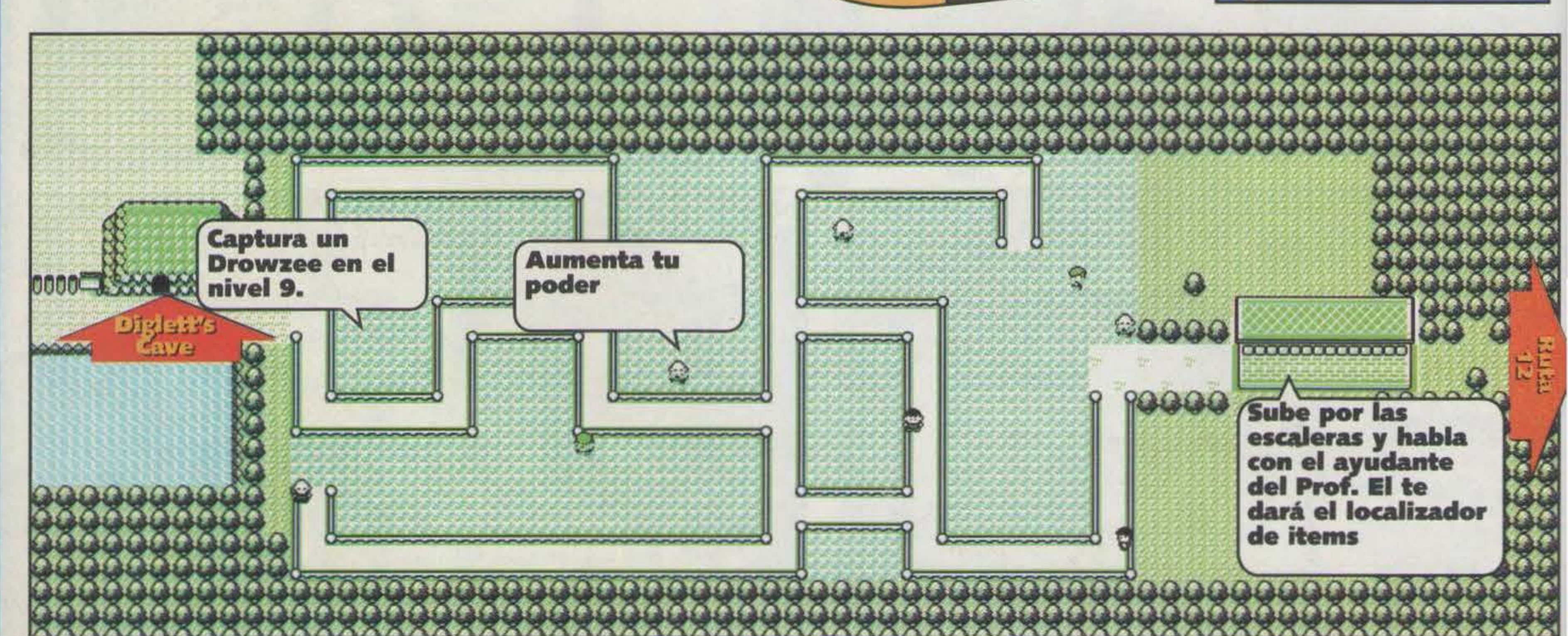
Regalo gratis.

Si tienes 30 clases de Pokémon, sube las escaleras, por dentro del edificio y habla con uno de los ayudantes del profesor. El te dará el localizador de artículos. Con él te será posible localizar los artículos escondidos, que no puedes ver a simple vista. Mientras estás ahí, habla con el otro ayudante. El te ofrecerá hacer un intercambio de un Nidorino por una Nidorina.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Drowzee	9-13	★★★★
Spearow	15-17	★★★★★
Sandshrew (azul)	12-15	★★★★★
Ekans (rojo)	12-15	★★★★★





Atorado bajo la Ruta 10, No podrás entrar a ella hasta que encuentres el HM03 Surf. Hay toneladas de artículos, pero ten cuidado: la mayoría son, de hecho, Pokémon disfrazados

ARTÍCULOS

- Carbos
- Máquina técnica 33
- Máquina técnica 25
- Caramelo raro
- Mayor poder.

¡Acaba con ellos!

Esta es la única oportunidad que tendrás de ver un Zapdos, así que pelea bien, pero no tanto como para que se desmaye y se pierda para siempre.

Es un tipo difícil, armado con un ataque volador y eléctrico, y necesitarás una ultra bola si es que quieres tener alguna oportunidad real de atraparlo. Y además, deberás salvar tu juego antes de intentar ir por él.

Un eléctrico correcto.

Este pequeño desgraciado Voltorbs parece como si fuera una pokébola. Y te vas a llevar una descarga si agarras una.

POKÉMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Voltorb	21-23	★ ★
Magnemite	21-23	★ ★
Pikachu	20-24	★ ★
Magnetron	32-35	★ ★
Electabuzz (rojo)	33-36	★ ★
Raichu (azul)	33-36	★ ★

HP arriba
Rare Candy
Zapdos
Route 10
Voltorb
Voltorb
Voltorb
Voltorb
Carbos
Voltorb
Voltorb
TM33
TM25
Voltorb
Voltorb
Route 10

¿Dónde está en el mun



La pesca es buena aquí, aunque vas a necesitar la flauta Pokémon para despertar a Snorlax para llegar a la ruta 13.

Bono en efectivo

Usando la máquina oculta 03 de Surf, nada hasta esta isla y recoge a Payday.

Cuentos marinos.

Visita la cabaña del pescador, y él te dará la buena caña, para atrapar Pokémon de agua.

Extras ocultos.

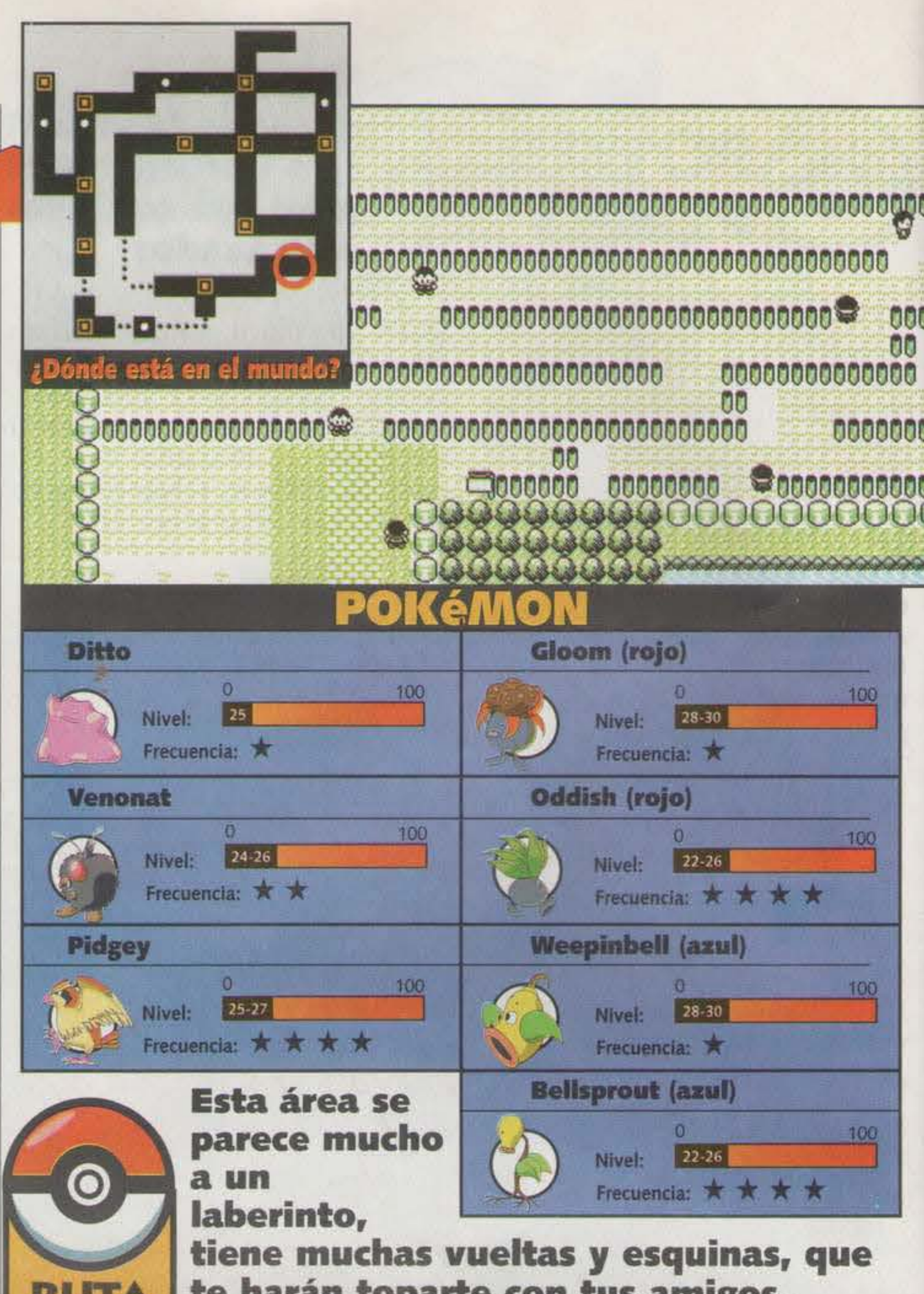
Habla con la mujer del segundo piso de la torre de guardias para que consigas la máquina técnica 39, veloz. Esta máquina te permitirá aumentar el poder de ataque de tus Pokémon.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Venonat	24-26	★ ★ ★
Pidgey	23-27	★ ★ ★ ★
Gloom (rojo)	28-30	★
Oddish (rojo)	22-26	★ ★ ★ ★
Weepinbell (azul)	28-30	★
Bellsprout (azul)	22-26	★ ★ ★ ★
Snorlax	30	★



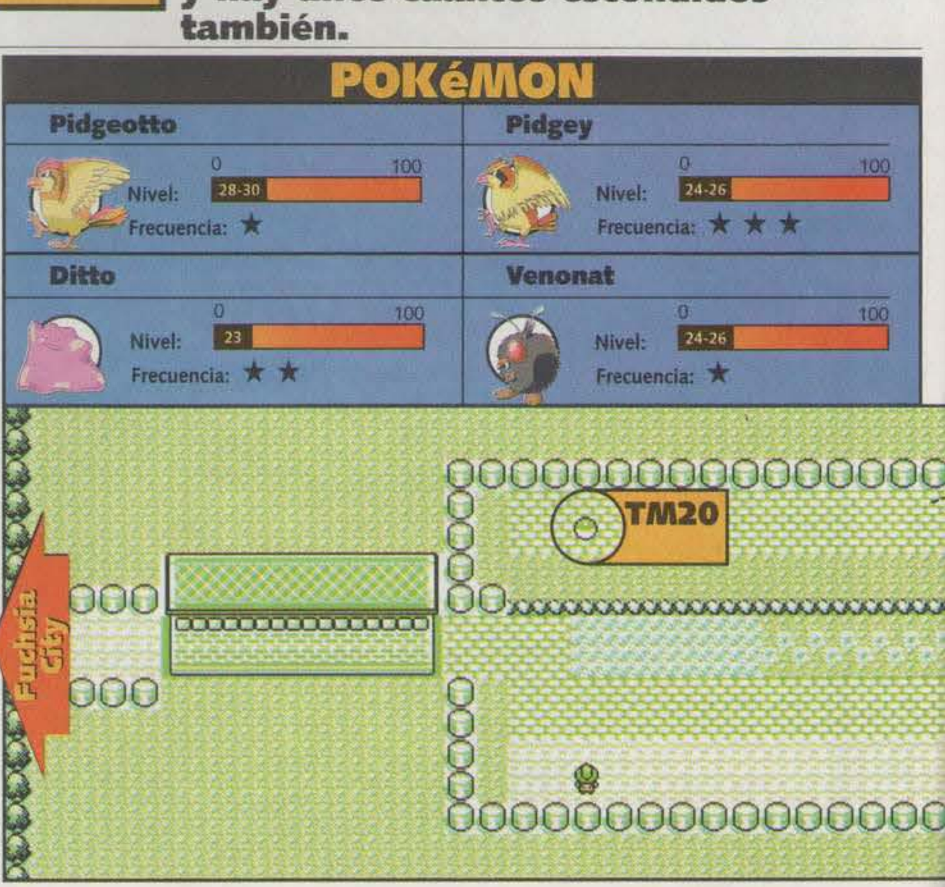


POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Ditto	25	★
Gloom (rojo)	28-30	★
Venonat	24-26	★ ★
Oddish (rojo)	22-26	★ ★ ★ ★
Pidgey	25-27	★ ★ ★ ★
Weepinbell (azul)	28-30	★
Bellsprout (azul)	22-26	★ ★ ★ ★

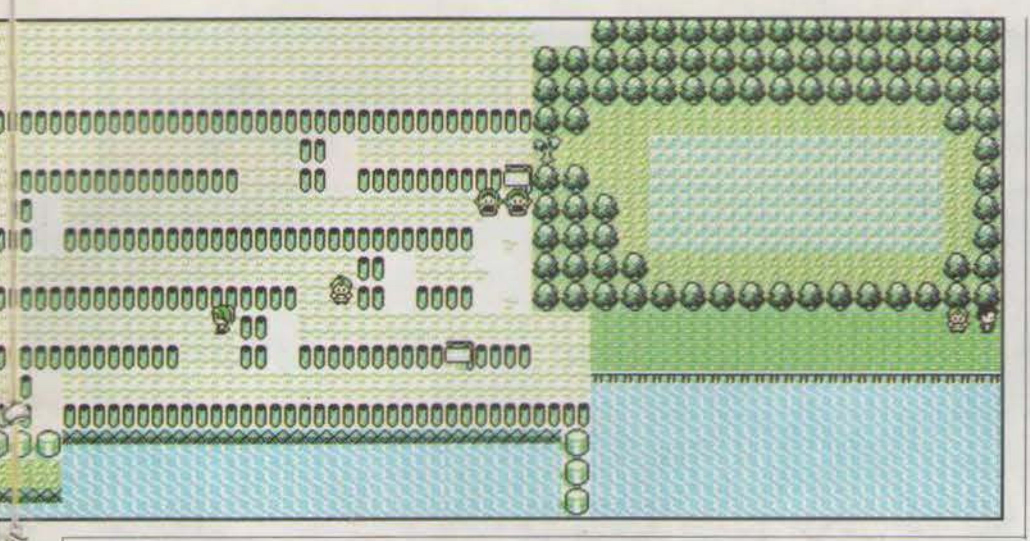
RUTA 13

Esta área se parece mucho a un laberinto, tiene muchas vueltas y esquinas, que te harán toparte con tus amigos entrenadores. Todos los Pokémon salvajes están en un nivel intermedio, y hay unos cuantos escondidos también.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgeotto	28-30	★
Pidgey	24-26	★ ★ ★
Ditto	23	★ ★
Venonat	24-26	★



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	24-26	★ ★
Oddish (rojo)	22-26	★ ★ ★ ★
Venonat	24-26	★ ★ ★
Weepinbell (azul)	30	★
Gloom (rojo)	30	★
Bellsprout (azul)	22-26	★ ★ ★ ★

RUTA 14

Para encontrar los Pokémon en esta ruta tan corta, tendrás que usar la máquina oculta 01, de corte. Por si eso fuera poco, también tendrás grandes oportunidades de pelear contra muchos otros entrenadores rivales. Esto puede ser cansado, pero es una gran oportunidad para que pongas a entrenar a tu equipo.

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgeotto	28-30	★
Ditto	23	★ ★



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Gloom (rojo)	30	★
Oddish (rojo)	22-26	★ ★ ★ ★
Weepinbell	30	★
Bellsprout	22-26	★ ★ ★ ★

RUTA 15

La ruta final es la que conduce a la ciudad Fuchsia. Habla con el asistente del profesor Oak en la casa de las puertas, entre este punto y la ciudad. Si has capturado más de 50 Pokémon, él te dará la máquina técnica 20 para resolver tus problemas.





¿Dónde está en el m

CIUDAD FUCSIA

¿Dónde está en el mundo?

Zona de Safari

Debes de vencerme

Poké Mart

Toma el atajo

Toma el atajo es más rápido.

Ruta 18

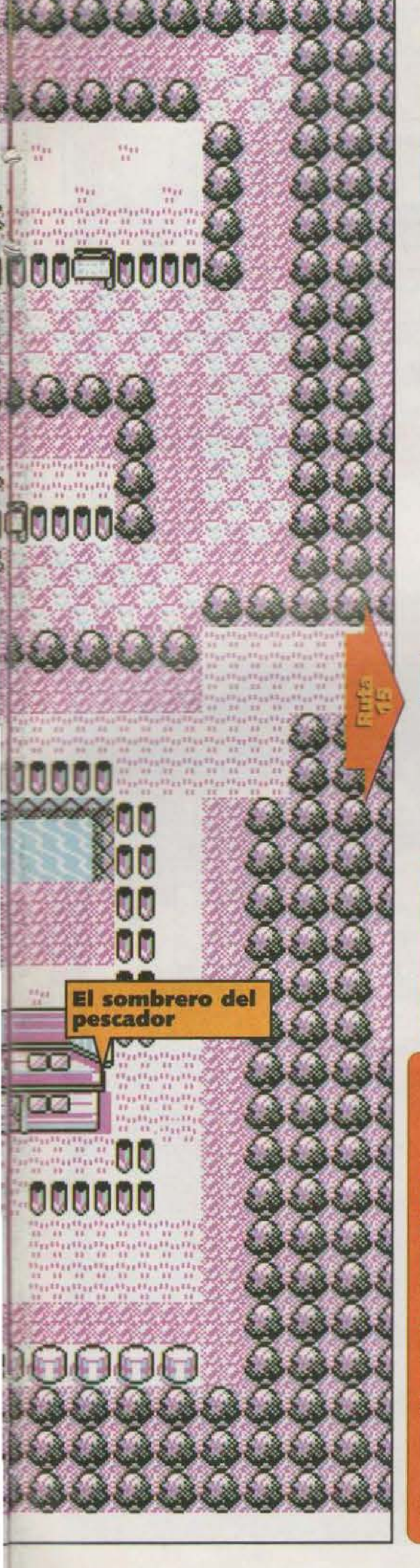
Fuchsia Gym

Poké Centro

Warden's House

Ruta 19

La ciudad Fucsia es famosa por su zoológico. Échales una mirada a las criaturas que están enjauladas, y luego dirígete a la zona de safari, para capturar algunas de las especies en peligro de extinción para tu propio uso.



ARTÍCULOS:
Máquina oculta 04
Buena caña.
Máquina técnica 06
Placa alma

Vamos de pesca.

Habla con el viejo lobo de mar que está en la cabaña del pescador, para que te dé la buena caña, que te permitirá atrapar más Pokémon de agua que la caña vieja, pero no tantas como la súper caña (pero si ya tienes esta última, ni hablar, úsala).



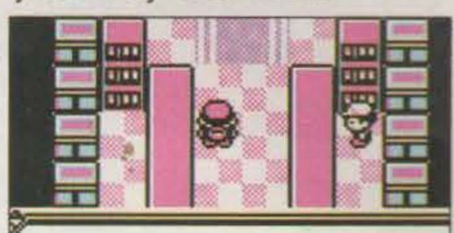
Mercado Pokémon

Asegúrate de comprar las ultra bolas, son caras, pero representan tu única oportunidad de capturar al Pokémon raro, así que bien vale la pena la inversión

ARTUCULOS	COSTO
Ultra bola	1200
Great bola	600
Súper Poción	700
Revivir	1500
Curación completa	600
Súper repelente	500

ZONA DE SAFARI

Paga la entrada de 500P y podrás llevarte todos los Pokémon que puedas atrapar, con tus 30 bolas safari. Sin embargo, ten en cuenta de que hay un límite de tiempo, y son muy escurridizos.



IGUAL PODRÍA SER CHINO.

¿No puedes entender ni media palabra de lo que dice Warden? Pues es porque no trae puesta la dentadura postiza. Tendrás que encontrarlos en la zona de safari, y a cambio, él te dará la máquina oculta 04, la fuerza.
Ahora puede entrenar a ciertos Pokémon para que carguen esos pesados cantos rodados. Prueba con el que está justo a su derecha para que consigas un bonito premio.





Gimnasio Fucsia.

Líder: Koga.
Pokémon: Koffing (nivel 37), Muk (nivel 39), Weezing (nivel 43).
Premios: la máquina técnica 06, la placa del alma.
Quizás creas que será fácil, pero Koga está rodeado por un laberinto invisible. Pero por el viejo método de prueba y error, finalmente lograrás resolverlo (o bien puedes ahorrarte todo ese trabajo y basarte en nuestro mapa).
Koga y sus secuaces utilizan mucho el veneno Pokémon, así que sería conveniente que lleves contigo antídoto.
Los mejores Pokémon para este paso son los tipos psíquicos y de tierra. Cuando ganes te darán la máquina técnica 06, tóxica y la placa del alma, que aumenta el poder defensivo de todos tus Pokémon.

Es un poco truculento...

Oh!
It's a bite!

Hay tres cañas de pescar a lo largo del juego, la caña vieja, la caña buena, y la super caña, que te darán generosamente los hermanos pescadores en ciudad Vermilion, ciudad Fucsia y en la ruta 12.
Cada caña te permitirá capturar progresivamente más tipos de Pokémon, así que cuando consigas una caña mejor que la anterior, ya no hay necesidad de que conserves las otras.
Adquiere la costumbre de pescar cada vez que pases cerca de un estanque de agua, porque por lo general, siempre hay algo que vela la pena, moviéndose en el fondo.
Cuando atrapes a un Pokémon de agua, tienes que pelear con él como lo harías con cualquier otro Pokémon salvaje que atrapes. Debes tener listas tus bolas Pokémon.
Recuerda que pescando es la única forma de capturar un buen número de Pokémons, que de otra manera no podrías atrapar aunque te pongas a surfear en las aguas en donde viven. Asi que ya sabes, péscalos.

ZONA DE SAFARI

La zona de safari contribuye a la conservación de la vida. Pero atrapar granujas, ¡eso es otra cosa!

POKéMON

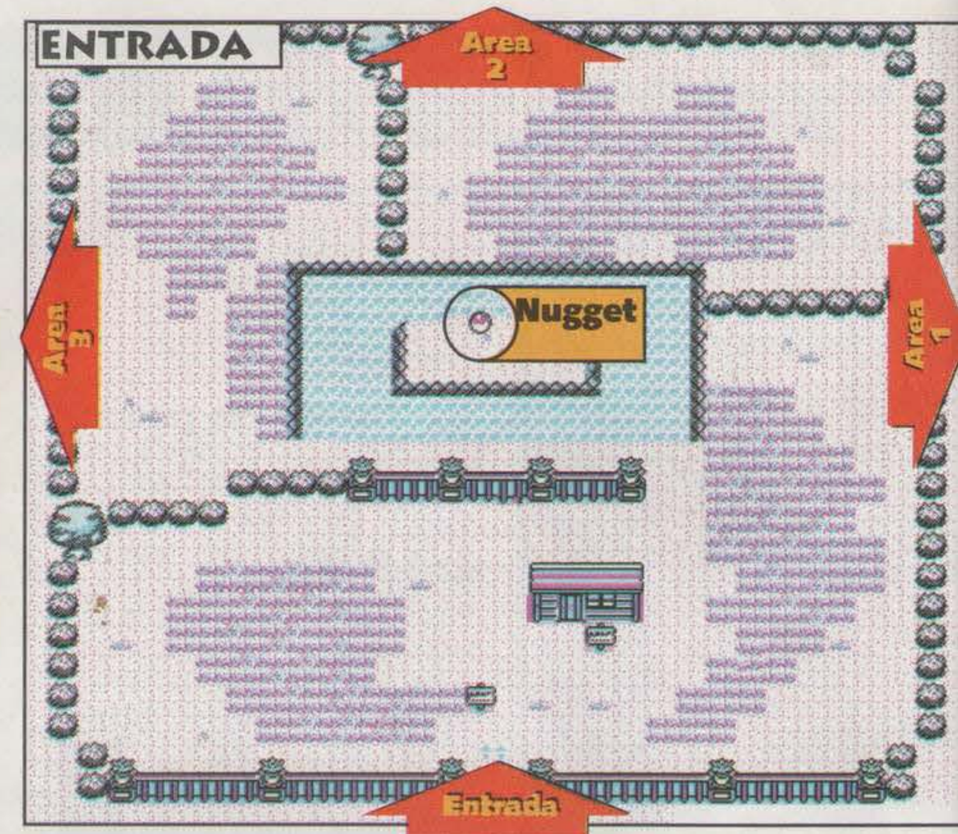
Pokémon	Áreas	Nivel	Frecuencia
Parasect	E, 1	25-30	★
Venonat	E, 3	22-23	★ ★
Rhyhorn	E, 2	25-26	★ ★
Exeggcute	E, 1, 2, 3	23-27	★ ★
Kangaskhan	1, 3	25	★

ARTÍCULOS

- Pepita
- Carbos
- Máquina técnica 37
- Poción máxima x2
- Restauración total
- Máquina técnica 40
- Proteínas
- Diente de oro
- Máquina técnica 32
- Revivir máxima
- Máquina oculta 03, surf.

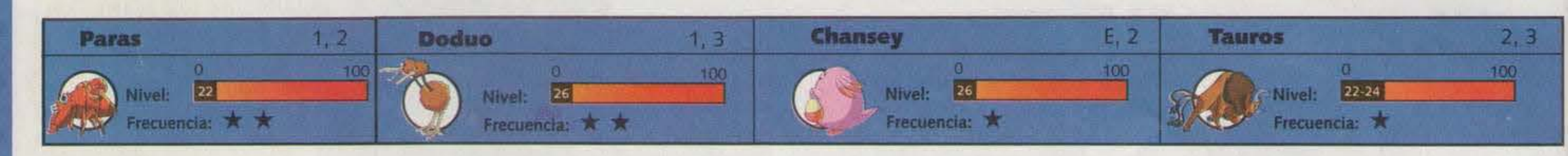
Vamos de cacería.

La entrada cuesta 500P por 30 bolas de safari. Tienes un límite muy preciso de tiempo (en realidad son 500 pasos), y la capura de Pokémons no es nada sencilla. Arrójales piedras y ponles una carnada para someterlos, y luego remátalos con una bola safari. ¡La persecución puede ser muy frustrante!

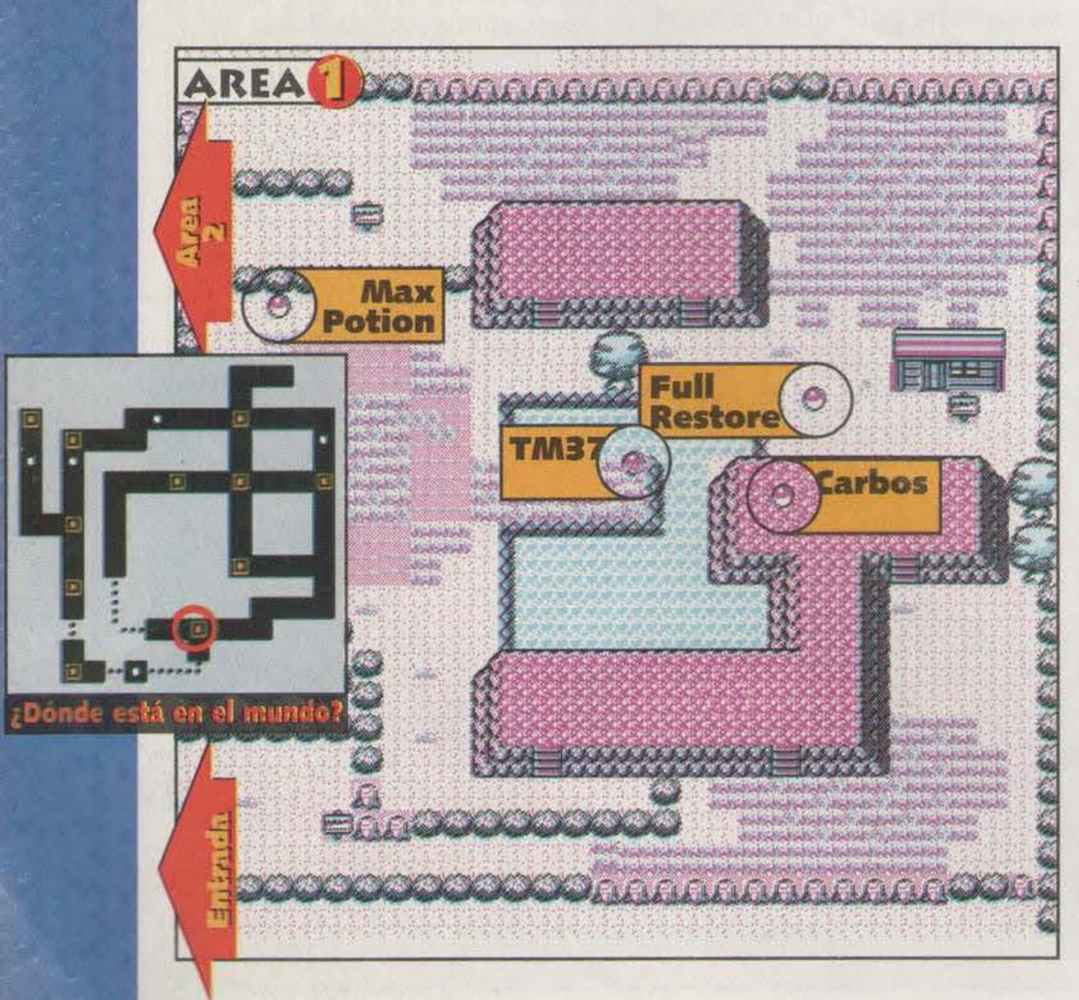


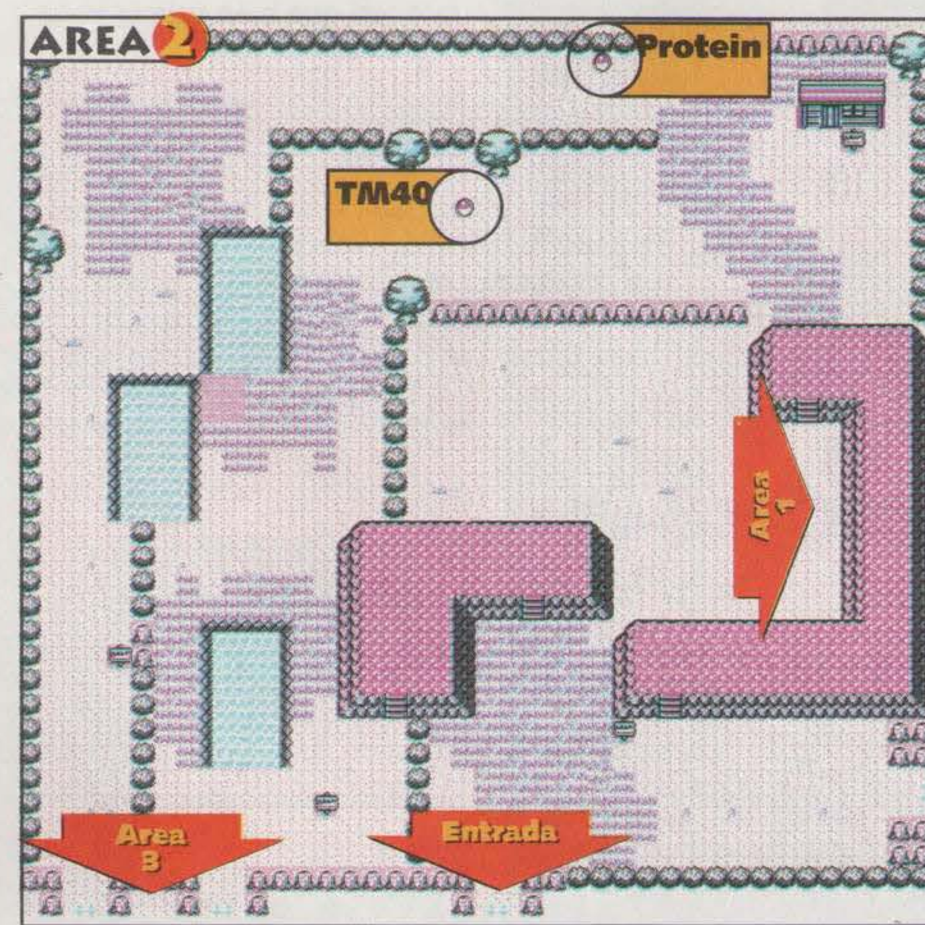
Cortado a la medida.

Lo principal aquí, es que te abras camino hasta la casa secreta, así que vete directo a ella y no te distraigas con las demás cabañas que encontrarás en el camino.
El sujeto que está en el interior te dará la máquina oculta 03 para surfear. ¡Ah!, y mientras te encuentres en el área, recoge los dientes de Warden.



Pokémon	Áreas	Nivel	Frecuencia
Paras	1, 2	22	★ ★
Doduo	1, 3	26	★ ★
Chansey	E, 2	26	★
Tauros	2, 3	22-24	★







AREA 3

Secret House

Area 2

Area 2

Gold Teeth

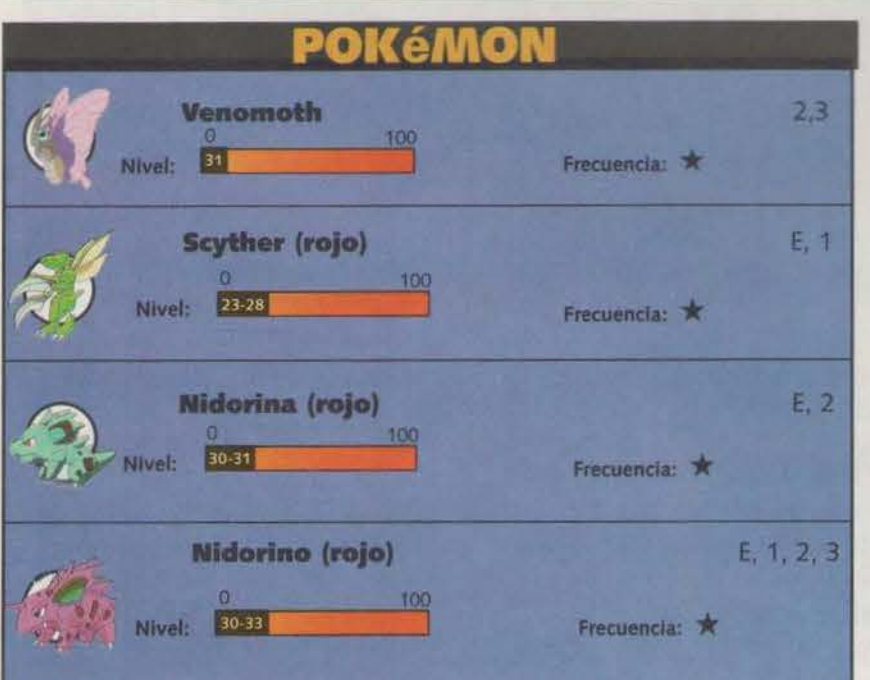
Get HM03 from me if you enter!

TM32

Max Revive

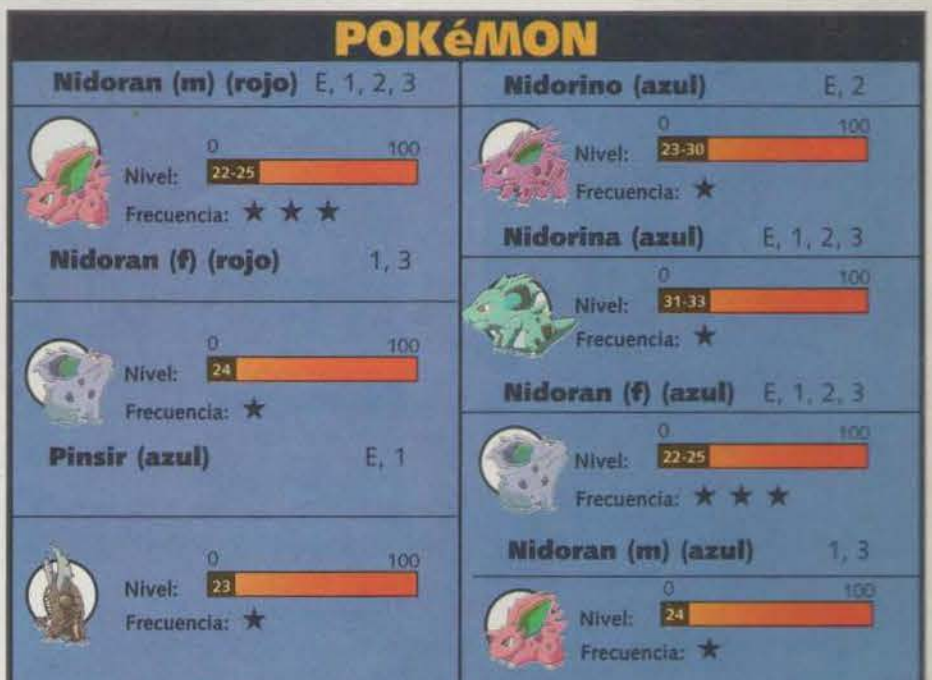
Max Potion

Entrada



POKéMON

Pokémon	Áreas	Nivel	Frecuencia
Venomoth	2,3	31	★
Scyther (rojo)	E, 1	23-28	★
Nidorina (rojo)	E, 2	30-31	★
Nidorino (rojo)	E, 1, 2, 3	30-33	★



POKéMON

Pokémon	Áreas	Nivel	Frecuencia
Nidoran (m) (rojo)	E, 1, 2, 3	22-25	★ ★ ★
Nidoran (f) (rojo)	1, 3	24	★
Pinsir (azul)	E, 1	23	★
Nidorino (azul)	E, 2	23-30	★
Nidorina (azul)	E, 1, 2, 3	31-33	★
Nidoran (f) (azul)	E, 1, 2, 3	22-25	★ ★ ★
Nidoran (m) (azul)	1, 3	24	★

RUTA 16

Escondida detrás de donde inicia la vía de ciclismo se encuentra la útil máquina oculta 02 para volar. Necesitarás la bicicleta para poder ir a alguna parte.

POKéMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Raticate	23-25	★
Rattata	18-22	★
Doduo	18-22	★
Spearow	20-22	★ ★ ★ ★ ★
Snorlax (rojo)	30	★

ARTÍCULOS:
Máquina oculta 02

¿Dónde está en el mundo?

Despierta.

Necesitarás la flauta Pokémon para despabilar al dormido Snorlax. Ten cuidado de no hacer que pierda el sentido, porque solamente hay un par de este tipo de Pokémon en todo el juego. El otro se encuentra roncando en alguna parte de la ruta 12, así que si te equivocas, no todo está perdido.

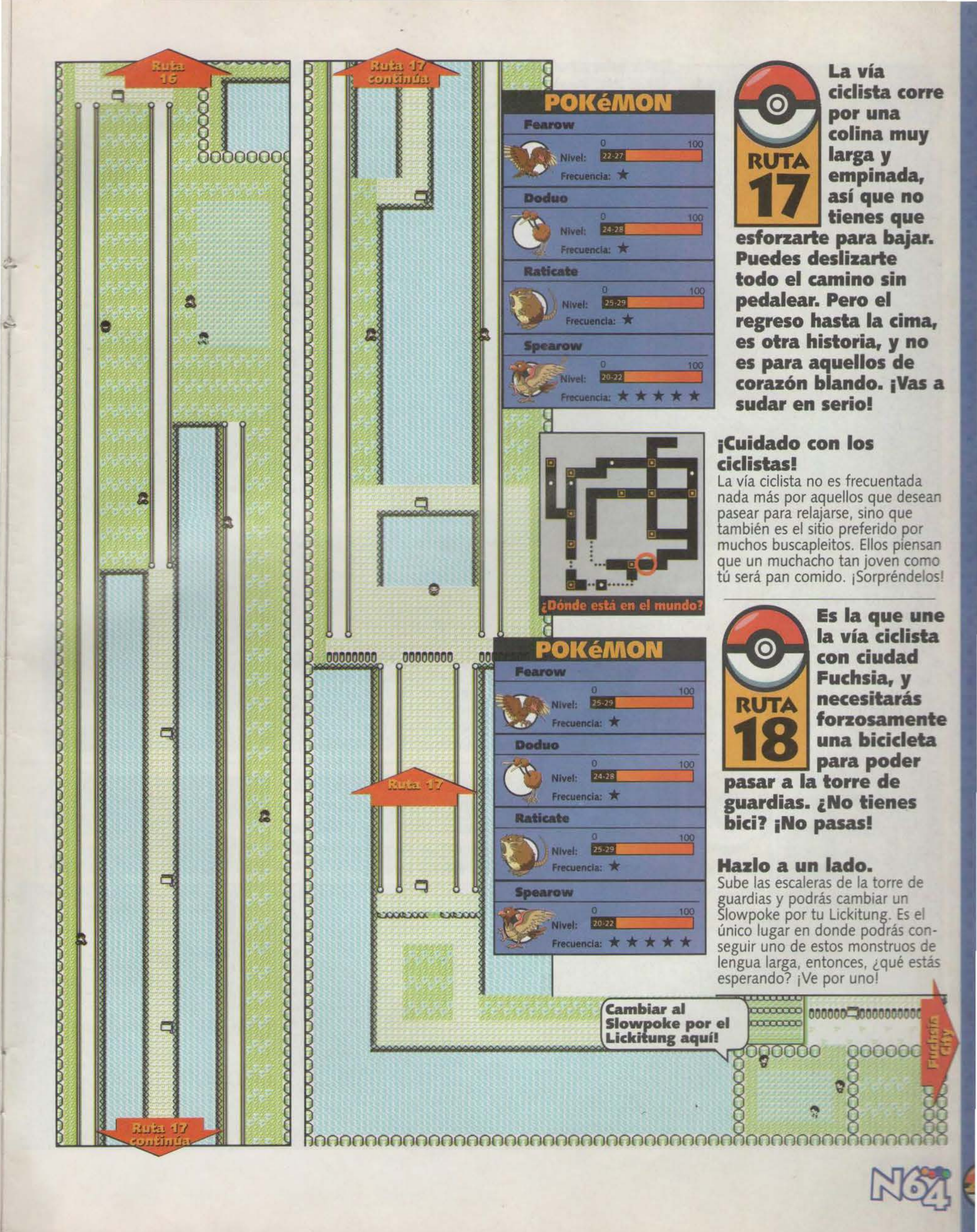
Sin embargo, como consejo, mejor salva el juego antes de que despiertes a este amigo.

En tu bicicleta.

Solamente se permiten bicicletas en la vía ciclista, y si no vienes sobre ruedas, no te dejan pasar. Pero no te preocupes, hay muchos ciclistas dispuestos a pelear contigo, en tu camino de descenso por la larga colina hasta llegar a ciudad Fucsia.

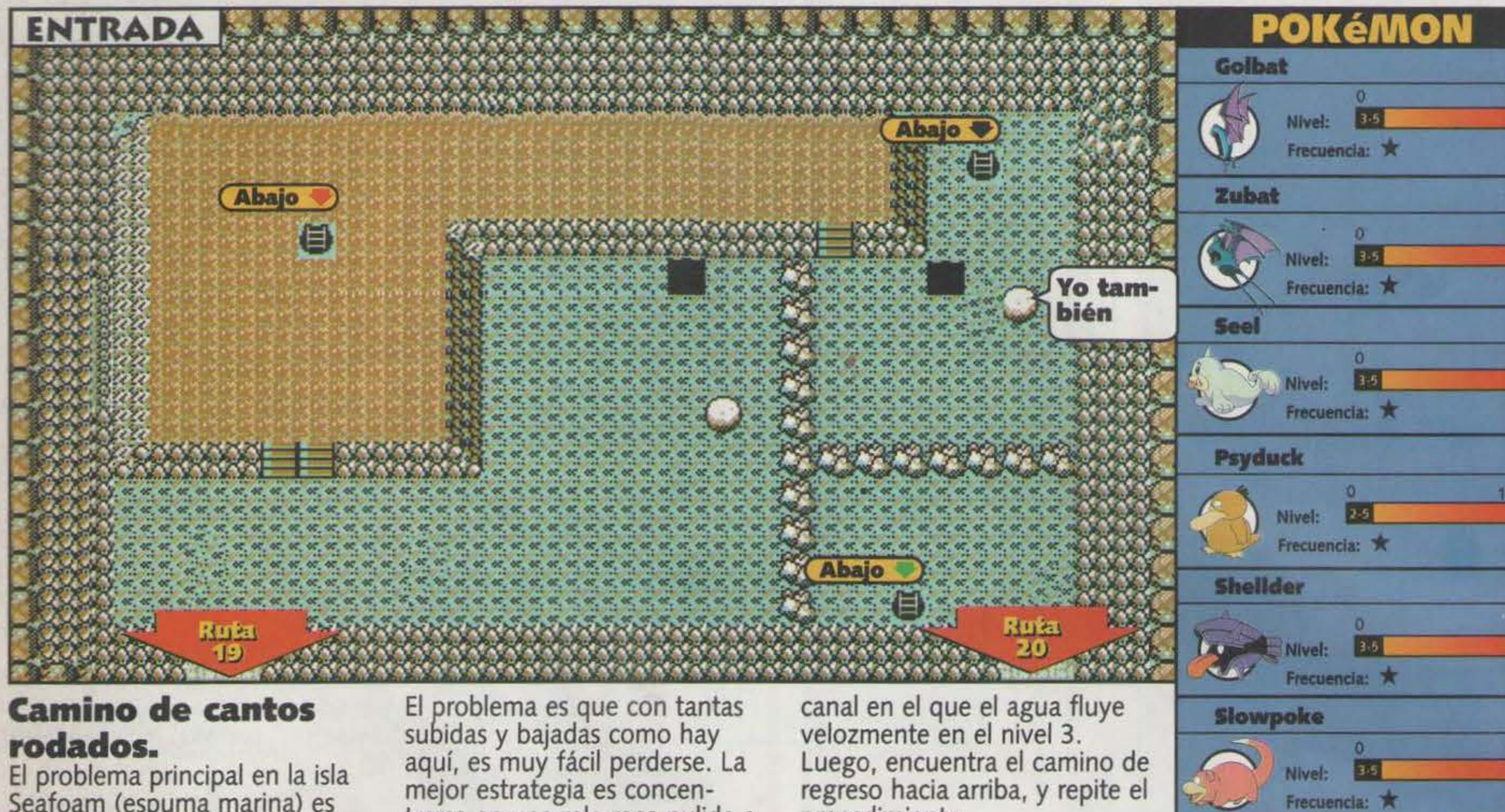
Puedo volar.

Utiliza la máquina de corte y busca en la parte de atrás del puesto de guardias, para poder llegar hasta la casa escondida. La muchacha que está en el interior te dará la máquina oculta 02 para volar, para resolver tus problemas, ya que te dará acceso instantáneo a cualquier parte que desees ir.


Ruta 16
Ruta 17 continúa
Ruta 17 continúa
Ruta 17
POKéMON
Fearow
Nivel: 22-27
Frecuencia: ★
Doduo
Nivel: 24-28
Frecuencia: ★
Raticate
Nivel: 25-29
Frecuencia: ★
Spearow
Nivel: 20-22
Frecuencia: ★ ★ ★ ★ ★
RUTA 17
La vía ciclista corre por una colina muy larga y empinada, así que no tienes que esforzarte para bajar. Puedes deslizarte todo el camino sin pedalear. Pero el regreso hasta la cima, es otra historia, y no es para aquellos de corazón blando. ¡Vas a sudar en serio!
¿Dónde está en el mundo?
¡Cuidado con los ciclistas!
La vía ciclista no es frecuentada nada más por aquellos que desean pasear para relajarse, sino que también es el sitio preferido por muchos buscapleitos. Ellos piensan que un muchacho tan joven como tú será pan comido. ¡Sorpréndelos!
POKéMON
Fearow
Nivel: 25-29
Frecuencia: ★
Doduo
Nivel: 24-28
Frecuencia: ★
Raticate
Nivel: 25-29
Frecuencia: ★
Spearow
Nivel: 20-22
Frecuencia: ★ ★ ★ ★ ★
RUTA 18
Es la que une la vía ciclista con ciudad Fuchsia, y necesitarás forzosamente una bicicleta para poder pasar a la torre de guardias. ¿No tienes bici? ¡No pasas!
Hazlo a un lado.
Sube las escaleras de la torre de guardias y podrás cambiar un Slowpoke por tu Lickitung. Es el único lugar en donde podrás conseguir uno de estos monstruos de lengua larga, entonces, ¿qué estás esperando? ¡Ve por uno!
Cambiar al Slowpoke por el Lickitung aquí!
Fuchsia City
N64



Esta isla azotada por las olas del mar, se encuentra entre las rutas 19 y 20. Para pasar por ella tendrás que vértelas con las profundidades de un calabozo muy hondo, con más subidas y bajada que un canguro brincador. Además, prepárate para enfrentarte a algunos de los más poderosos Pokémon.



Camino de cantos rodados.

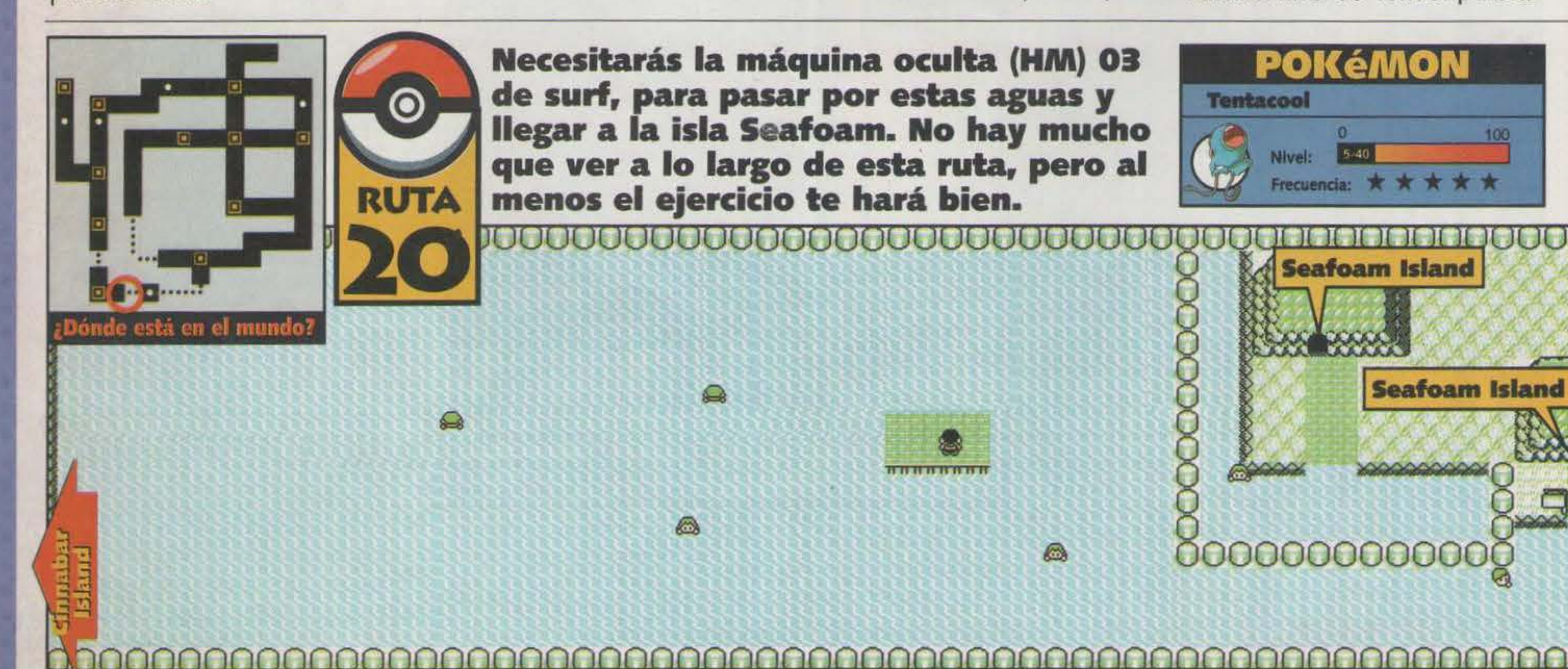
El problema principal en la isla Seafoam (espuma marina) es llevar los dos enormes cantos rodados que están en el nivel de entrada, todo el camino hacia abajo hasta el nivel tres. Empújalos por los hoyos para que caigan, utilizando a los Pokémon más fuertes, esa parte es obvia.

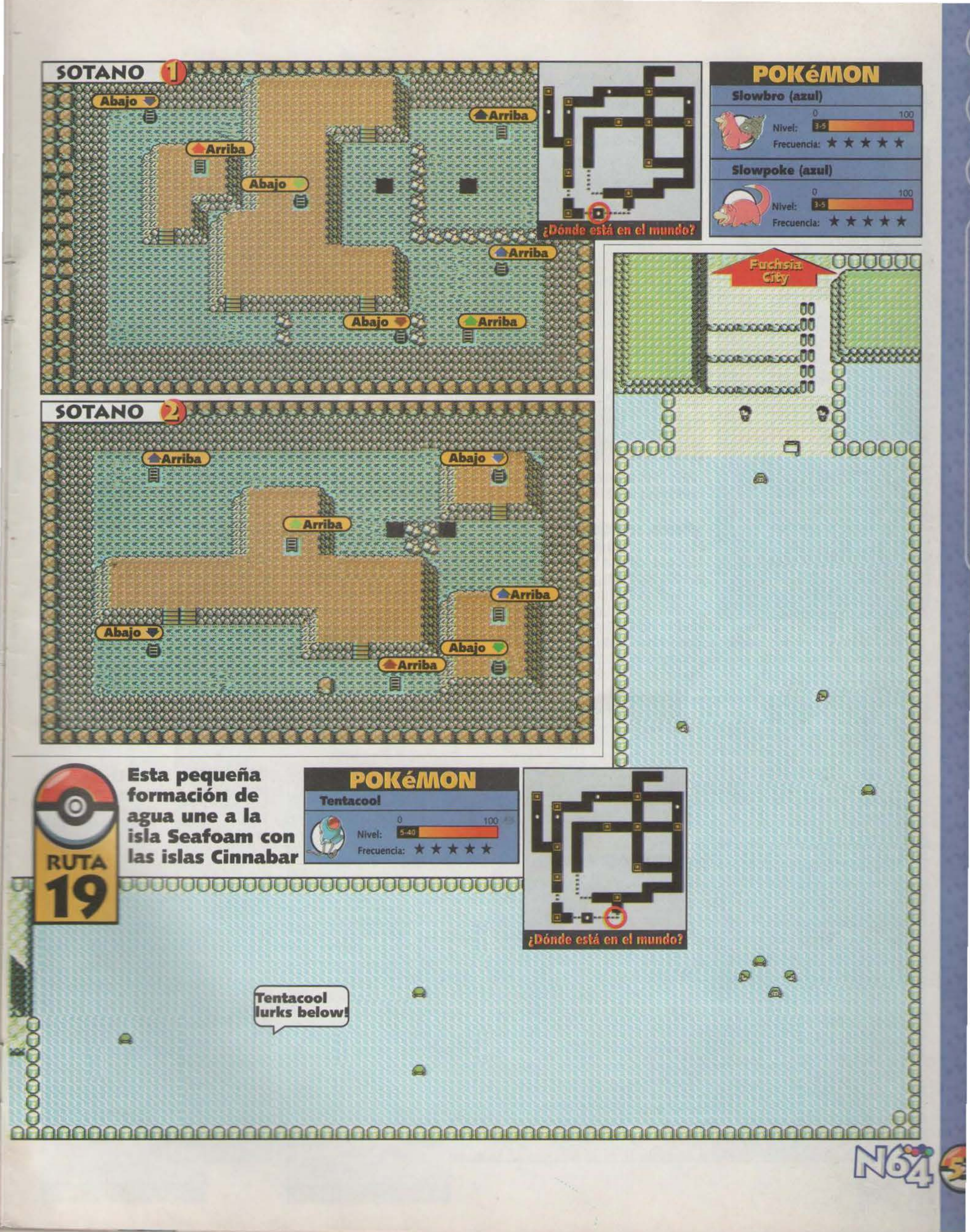
El problema es que con tantas subidas y bajadas como hay aquí, es muy fácil perderse. La mejor estrategia es concentrarse en una rola roca pulida a la vez, y sencillamente seguirla en su camino hacia abajo cuando la dejas caer por los hoyos. Cada vez que te dejes caer, quedarás muy cerca del canto rodado, y puedes seguir avanzando hasta que llegues al canal en el que el agua fluye velozmente en el nivel 3. Luego, encuentra el camino de regreso hacia arriba, y repite el procedimiento.

Doma la corriente.

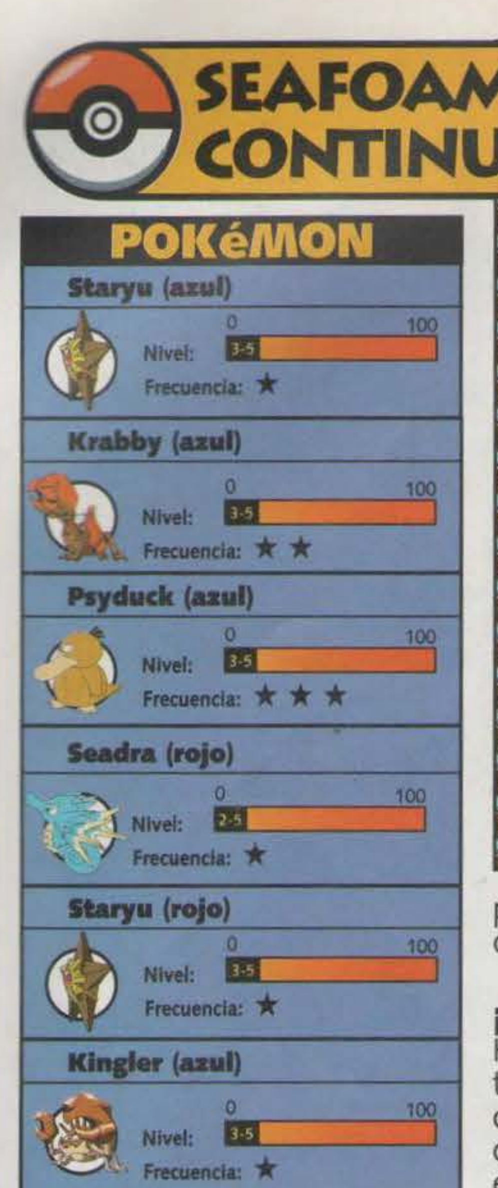
Lleva los dos cantos rodados (piedra sin filos por el continuo roce con otras piedras) hacia abajo, hasta el nivel tres, y con ellos calmarás el rápido flujo de agua, que trata de arrastrarte hasta el nivel del fondo. ¡Ahora

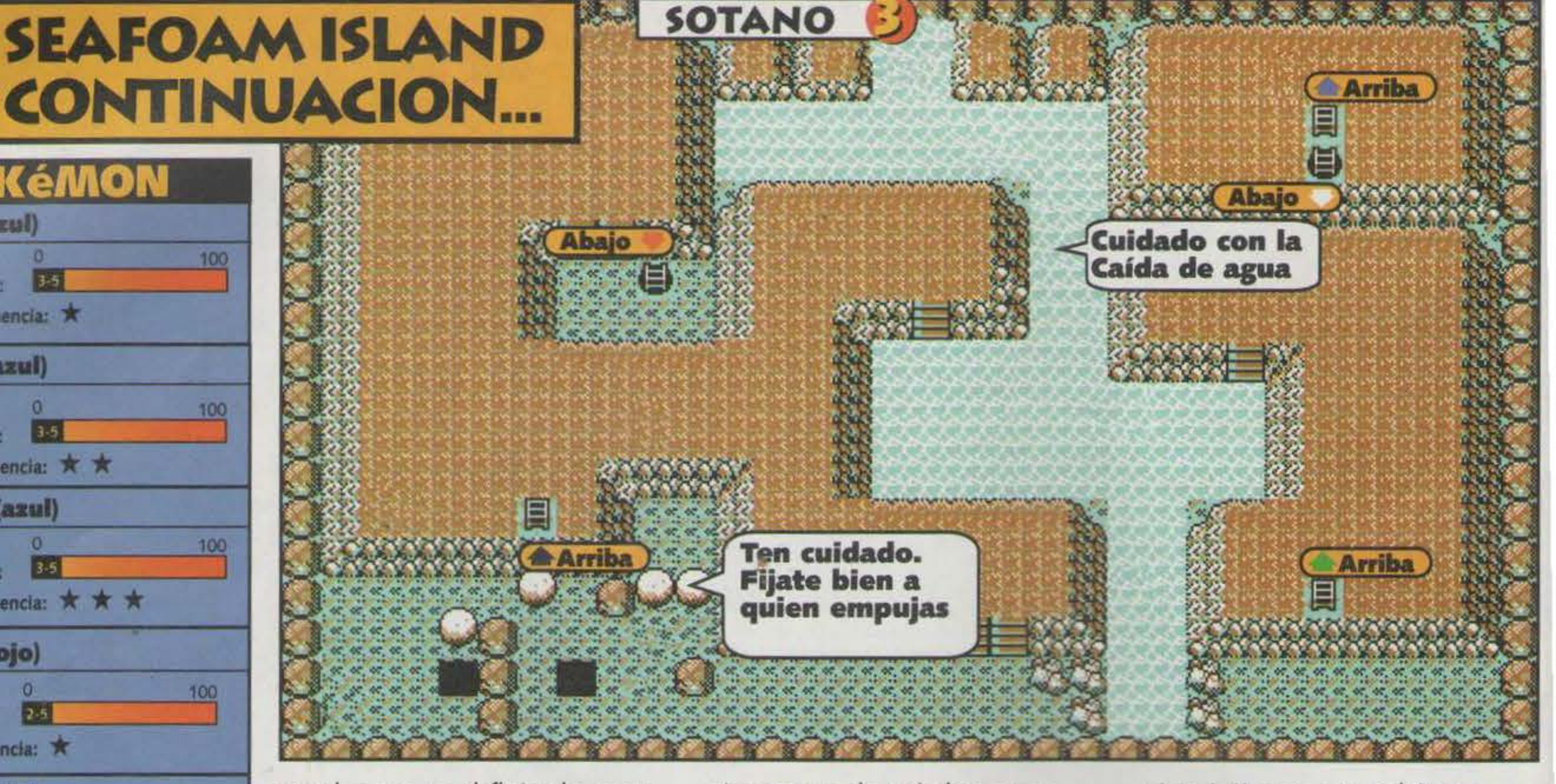
Necesitarás la máquina oculta (HM) 03 de surf, para pasar por estas aguas y llegar a la isla Seafoam. No hay mucho que ver a lo largo de esta ruta, pero al menos el ejercicio te hará bien.




SOTANO 1
Abajo
Arriba
Arriba
Abajo
Arriba
Abajo
Arriba
¿Dónde está en el mundo?
POKéMON
Slowbro (azul)
Nivel: 3-5
Frecuencia: ★★★★★
Slowpoke (azul)
Nivel: 3-5
Frecuencia: ★★★★★
Fuchsia City
SOTANO 2
Arriba
Abajo
Arriba
Arriba
Abajo
Abajo
Arriba
RUTA 19
Esta pequeña formación de agua une a la isla Seafoam con las islas Cinnabar
POKéMON
Tentacool
Nivel: 5-40
Frecuencia: ★★★★★
¿Dónde está en el mundo?
Tentacool lurks below!
N64

SEAFOAM ISLAND CONTINUACION...





puedes cruzar el flujo de agua con seguridad!

¡Pero no ese!

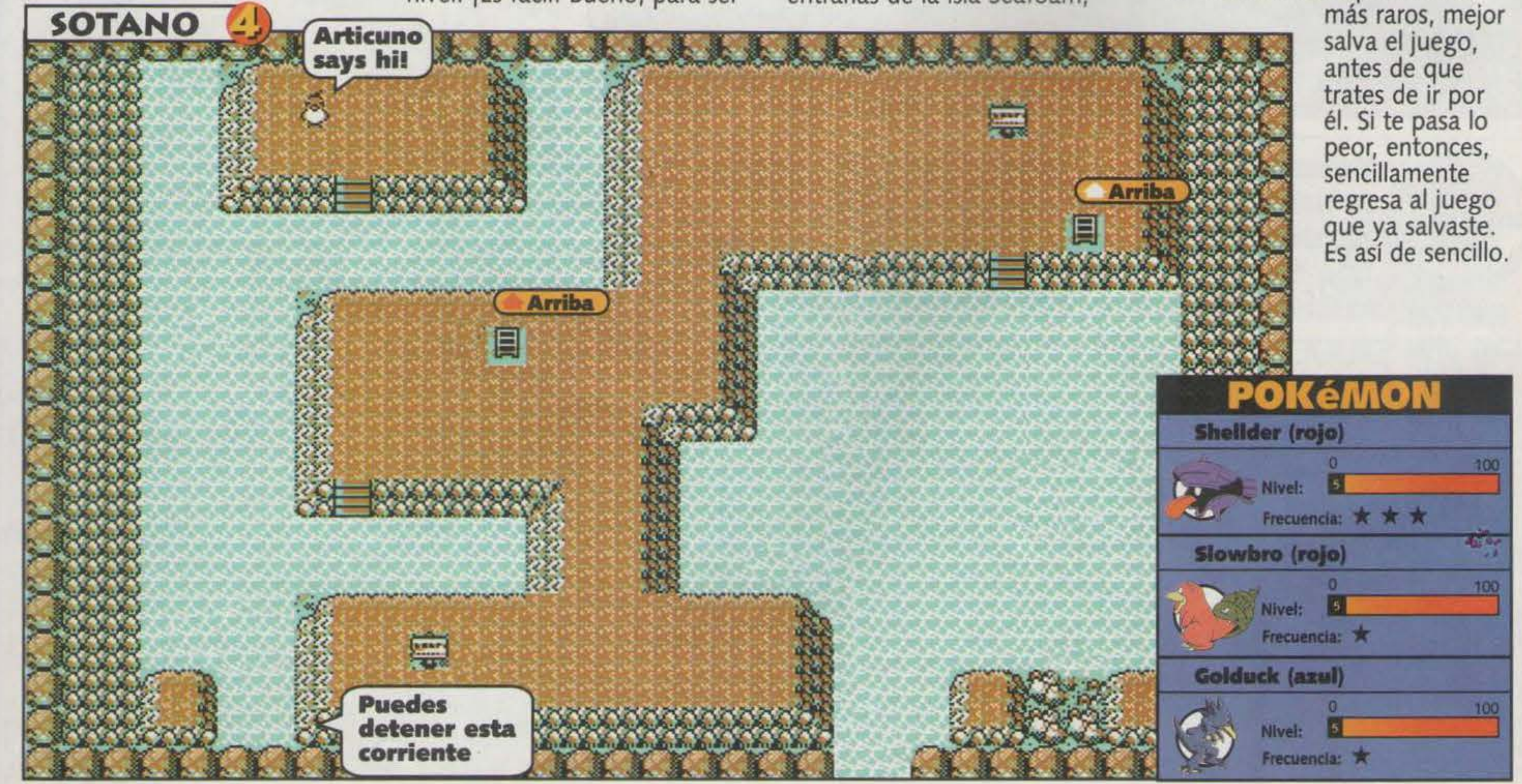
Hay otro problema en el nivel tres que consta también de cantos rodados, y que tendrás que resolver, aunque esta vez es más sencillo porque únicamente tendrás que llevar dos cantos rodados que están cerca, hacia abajo, hasta el siguiente nivel. ¡Es fácil! Bueno, para ser sinceros nada más lo parece, porque en realidad hay cuatro cantos aquí, y si haces un movimiento en falso, se atorarán y no podrás terminar esta parte.

Si esto sucede, sencillamente salte del calabozo y trata de nuevo.

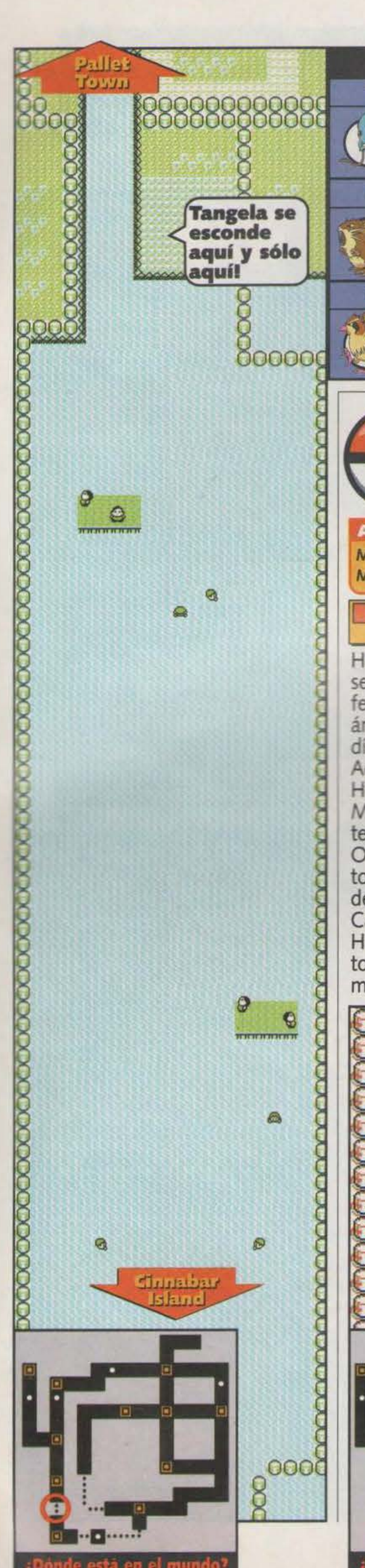
En las entrañas.

En lo más profundo de las entrañas de la isla Seafoam, vive Articuno, un Pokémon muy raro. Es uno de los más difíciles de atrapar, así que asegúrate de traer contigo unas cuantas ultra bolas.

Este Pokémon utiliza ataques aéreos y de hielo, pero asegúrate de nada más debilitarlo, no acabes completamente con su energía, porque esta será tu única oportunidad de atraparlo. Como siempre sucede con los especímenes más raros, mejor salva el juego, antes de que trates de ir por él. Si te pasa lo peor, entonces, sencillamente regresa al juego que ya salvaste. Es así de sencillo.









POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Tentacool	5-40	★★★★★
Tangela	28-32	★
Raticate	30	★★
Pidgeotto	30-32	★★
Pidgey	21-23	★★★
Rattata	21-23	★★★



Viaja por las aguas de la ruta 21, y llegarás a pueblo Pallet. ¡Hogar dulce hogar! Haz una visita a tu mamá, si quieres.

CINNABAR ISLAND

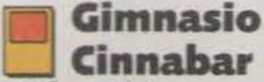
Este misterioso pueblo es tu última escala antes de regresar por mar a pueblo Pallet. Desde hace mucho tiempo, ha sido el centro de investigación de los Pokémon.

ARTICULOS
Máquina técnica 35
Máquina técnica 38



Laboratorio Pokémon.

Hay mucho que puedes conseguir en una visita a los profesores chiflados. Deja caer el ámbar antiguo y en pocos días, el laboratorio clonará al Aerodáctyl para ti. Deja el fósil Helix que conseguiste en Mt. Moon con los científicos, y tendrás ya sea a Kabuto o a Ormanyte, dependiendo de si tomaste la mano izquierda o derecha del fósil.
Cambia a Ponyta por un Seel. Hay muchos monstruos por toda la mansión Pokémon, muriéndose de ganas para que los atrapes. Otro bono escondido es que puedes recoger la máquina técnica 35, el metrónomo, simplemente pidiéndola.



Gimnasio Cinnabar

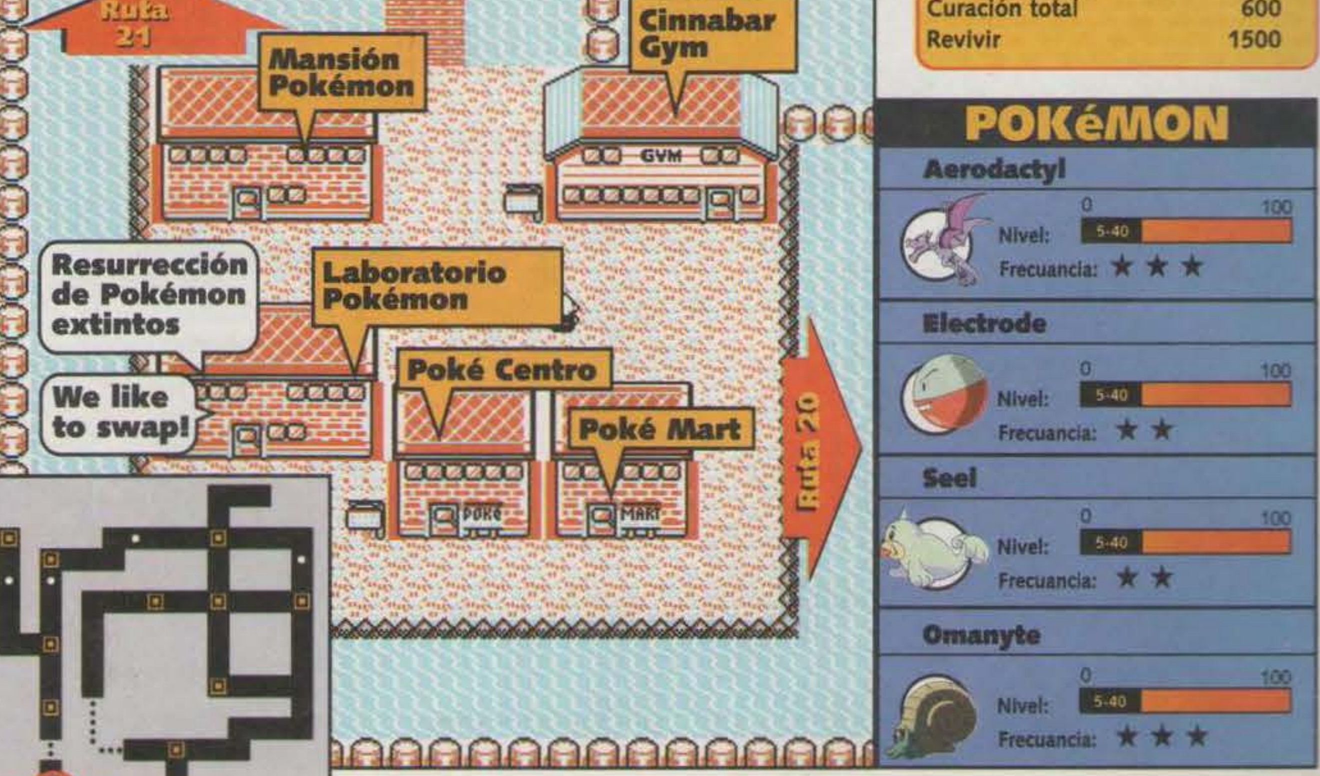
Líder: Blaine.
Pokémon: Growlithe (nivel 42), Ponyta (nivel 40), Rapidash (nivel 42), Arcanine (nivel 47).
Premios: placa Volcán, máquina técnica 38 disparo de fuego.
¡Las puertas están cerradas! No podrás entrar hasta tener la llave secreta en la mansión Pokémon. Una vez adentro, dirígete a las máquinas que están en las paredes.
Cada una te hará una pregunta acerca de los Pokémon. Si aciertas, puedes seguir adelante. Pero si fallas, tendrás que enfrentarte con el entrenador. Blaine y su equipo utilizan Pokémon tipo fuego, así que prepara a tus bestias de agua.



Mercado Pokémon.

Apresúrate a ir de compras. Esta es una de las últimas oportunidades que tendrás para comprar algo. Invierte en una ultra bola, si es que te alcanza.

ARTICULOS	COSTO
Ultra bola	1200
Gran bola	600
Hiperpoción	1500
Repelente máximo	700
Cuerda de escape	550
Curación total	600
Revivir	1500



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Aerodactyl	5-40	★★★
Electrode	5-40	★★
Seel	5-40	★★
Omanyte	5-40	★★★



En alguna parte, en lo más recóndito de la mansión Pokémon abandonada, se encuentra la llave secreta, o al menos eso dice la leyenda. Este desvencijado edificio esconde muchos misterios, por ejemplo, ¿cómo se abren esas puertas, y en verdad existe un sótano?

NIVEL 1

Escape Rope

Golpea el switch para abrir la puerta

Arriba

Carbos

Abajo

Cinnabar Island

Cinnabar Island

NIVEL 2

Arriba

Calcium

Abajo

Arriba

¡Shh! ¡Switch secreto!

Arriba

¿Dónde está en el mundo?

NIVEL 3

Abajo

Iron

Sabes lo que quieres

Abajo

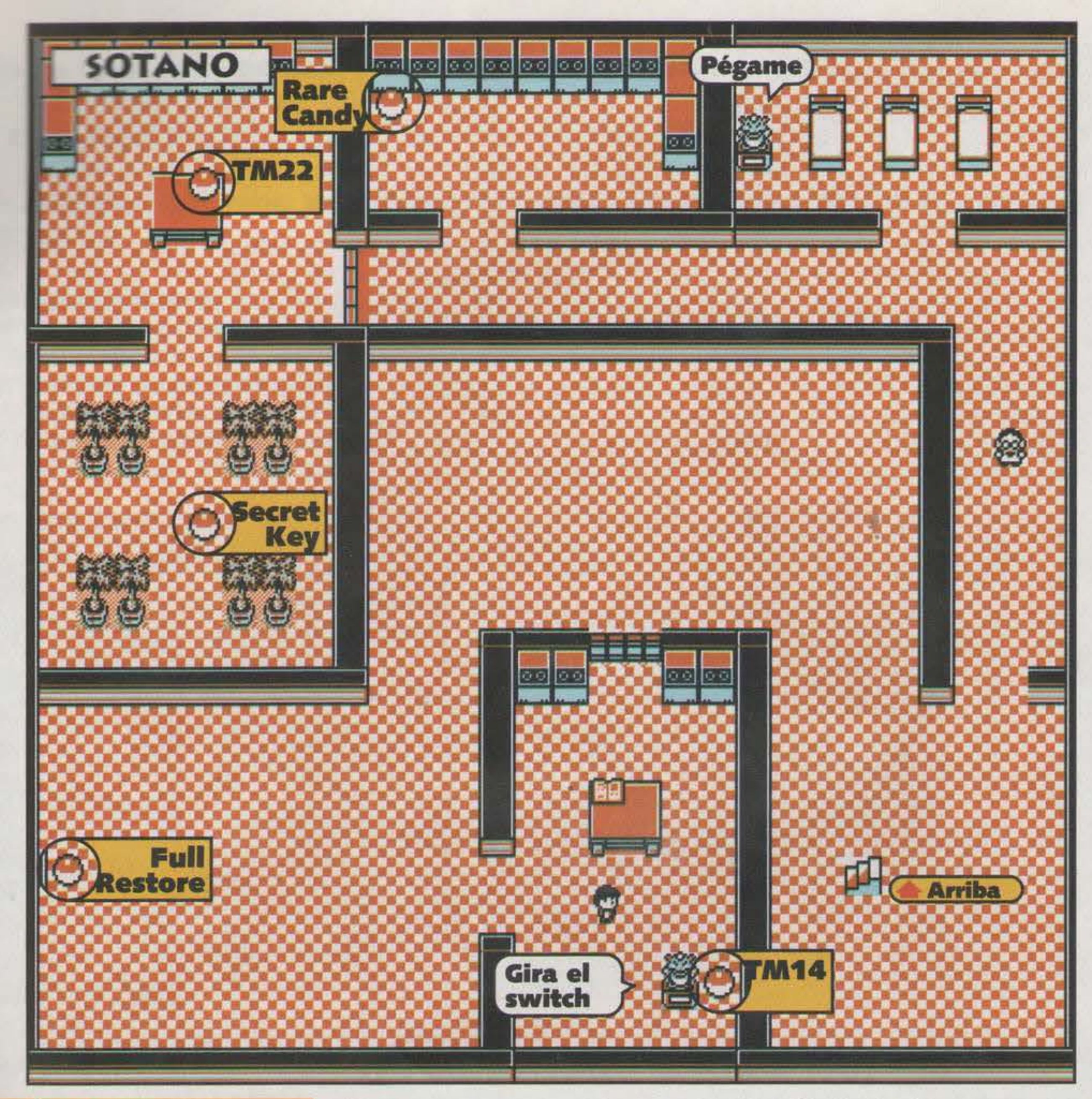
Salta corriendo

Nivel 2

Nivel 1

Abajo

Max Potion



POKéMON

Pokémon	Ubicación	Nivel	Frecuencia
Ponyta	B,1,2,3	28-36	★★★★★
Weezing (rojo)	B,1,2,3	37-42	★★
Grimer (rojo)	B,1,2,3	30-35	★★
Growlithe (rojo)	B,1,2,3	32-35	★★★★
Koffing (rojo)	B,1,2,3	30-35	★★★★★
Muk	B,2,3	37-42	★
Weezing (azul)	B,1,2,3	37-42	★
Grimer (azul)	B,1,2,3	30-35	★★★★★
Magmar (azul)	B,3	34-38	★★
Koffing (azul)	B,1,2,3	30-35	★★
Vulpix (azul)	B,1,2,3	32-35	★★★★

ARTÍCULOS

- Cuerda de escape
- Carbos
- Calcio
- Poción máxima
- Hierro
- Restauración completa
- Caramelo raro
- Máquina técnica 14
- Máquina técnica 22
- Llave secreta.

Presiona los botones adecuados.

Después de inspeccionar el lugar durante un rato, te parecerá que la mansión es un laberinto impenetrable, hay escombros por todas partes que impiden el paso, y no parece haber ninguna manera de poder abrir esas puertas.

Pero no es así. El secreto se encuentra en las estatuas. Cada una de ellas oculta un interruptor secreto, que al accionarlo, abre las puertas.

¡Ah!, entonces ¿todo está resuelto? Bueno no exactamente. Lo malo es que al abrir una puerta, cierra otras que sí estaban abiertas, así que tendrás que presionar varios interruptores, para que puedas explorar todo el laberinto.

Para que no te hagas bolas, aquí te presentamos un mapa en el que se muestran las puertas en la posición inicial, antes de que presiones cualquier botón.

Salto de fe.

En cuanto hayas logrado explorar toda la construcción, seguramente pensarás que no hay manera de bajar al sótano. Puedes ver la puerta en la habitación, con las escaleras que van hacia abajo, pero la puerta siempre está cerrada cuando llegas ahí.

Tienes que seguir otra estrategia, simplemente salta el más chico de los peldaños en el tercer piso y estarás en lugar preciso.

¡Alto, ladrón!

El edificio está plagado de ladrones, y si tú los ignoras, ellos harán lo mismo contigo. Sin embargo, vale la pena enfrentarse con ellos, y no solamente por la práctica, sino por la cantidad de dinero que eso te va a dejar. Pelea con los científicos por la misma razón.

Fuego belicoso.

En la mansión Pokémon abundan los monstruos de fuego y venenosos, así que tu mejor estrategia es emplear Pokémon variedad tierra, que tienen una clara ventaja sobre los dos tipos de adversario.

Como son de nivel 30 y 40, al enfrentarte a ellos y derrotarlos, te darán muchos puntos de experiencia, así que es un lugar ideal para entrenar.

¿Wew, quién?

Regados por todo el edificio en ruinas, verás varios anuncios que hablan de un Pokémon llamado Mew, y de su hijo Mewtwo. ¿Podría ser esto una pista de algo que encontrarás más adelante en el juego?

La clave de la llave.

¿En donde puede estar esa llave secreta? Está justo abajo, en lo más profundo del sótano, en la parte más lejana de la puerta de entrada, ¿en dónde más? Cuando llegues ahí, recógela, pelea todo el camino de regreso para que puedas salir, y ahora sí, prepárate para enfrentar a Blaine, en el gimnasio Cinnabar.





Tanto los entrenadores como los Pokémon salvajes en éste, que es el entonces calabozo, son de un nivel muy elevado. Se trata de rodar rocas y de interruptores, así que necesitarás a una criatura equipada con la máquina oculta (HM) 04 de la fuerza. Si te atoras, ve a otro piso y vuelve a entrar para que las rocas vuelvan a su posición original.

ARTICULOS

- Máquina técnica 05
- Máquina técnica 17
- Máquina técnica 43
- Máquina técnica 47
- Caramelo raro
- Guardia especial
- Revivir máximo
- Restauración completa

Enigma de presión.

Los enigmas en el camino de la Victoria, se tratan principalmente de hacer rodar rocas, para librar los interruptores que abren las puertas.
Al igual que en el caso de la isla Seafoam, debes tener mucho cuidado de no empujar las rocas de tal manera que no se puedan mover de nuevo.

Haz tu elección.

Solamente podrás elegir uno de estos artículos, la máquina técnica 43 ataque aéreo o caramelo raro, dado que la roca bloquea una u otra. Para que puedas tener las dos, tienes que salirte y volver a entrar al nivel. Las rocas estarán en su posición original. Este truco funciona también en caso de que eches a perder algún otro enigma con las rocas.

NIVEL 1

TM43
Regresa por otro artículo
Arriba
Rare Candy
¿Dónde está el mundo?
Ruta 23

¿Cuál roca?

No hay una roca que quepa en uno de los interruptores del nivel 2, así que empuja uno hacia abajo, desde el nivel superior

Listo, ahora...

Moltres está en el nivel 2, para atraparlo, ve al nivel 3 por medio del Moltres Lair, y luego regresa al nivel 2, desde la escalera marcada. Pero salva tu juego, antes de pelear con él.

NIVEL 2

Guardia especial
HACIA MOLTRES LAIR
TM17
HACIA MOLTRES LAIR
Abajo
Arriba
Salida
Ruta 23
TM05
Arriba
Cuidado con las piedras

POKÉMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Marowak	43	★
Machoke	41-45	★
Golbat	40-41	★
Geodude	26	★★★★
Onix	36-45	★★★★★
Graveler	41-43	★
Zubat	22-26	★★★
Machop	22-24	★★★★★
Venomoth	40	★★

NIVEL 3

Abajo
PARA CAPTURAR MOLTRES
Recupera tus energías
Abajo
Abajo
A Salida
Tírame al hoyo
Abajo
A Salida



La prueba final, tienes que enfrentarte a los cuatro mejores. Has recorrido un largo camino, pero para ser el número uno, tendrás que esforzarte aún más.

ARTICULOS	COSTO
Ultrabola	200
Gran bola	600
Restauración completa	3000
Poción máxima	2500
Curación completa	600
Revivir	1500
Repelente máximo	700

¡Huye!

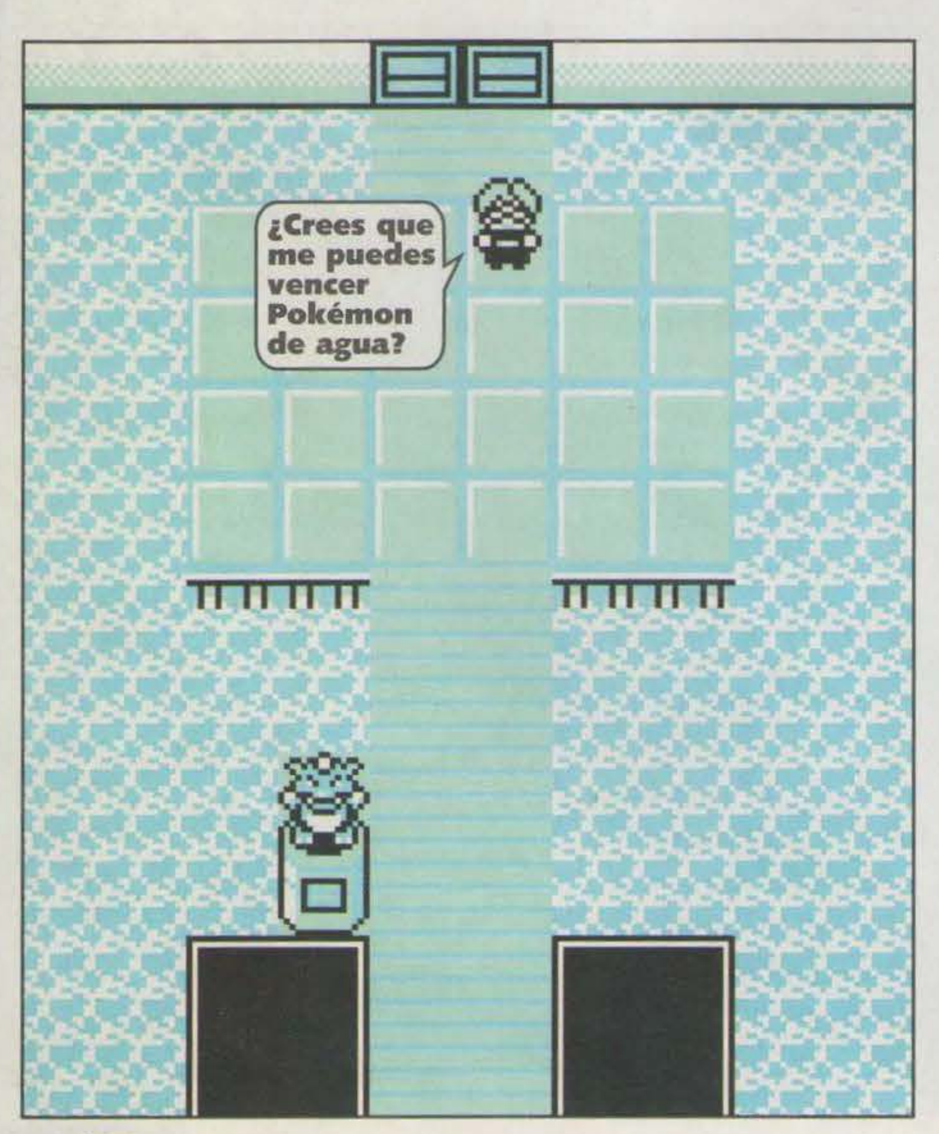
Si tu equipo no está bien ensamblado, y su experiencia no está en un nivel superior a 50, entonces francamente no tendrás muchas posibilidades en la siguiente batalla. Quizás sería más conveniente que regresaras al camino de la Victoria para adquirir algo de valiosa experiencia.

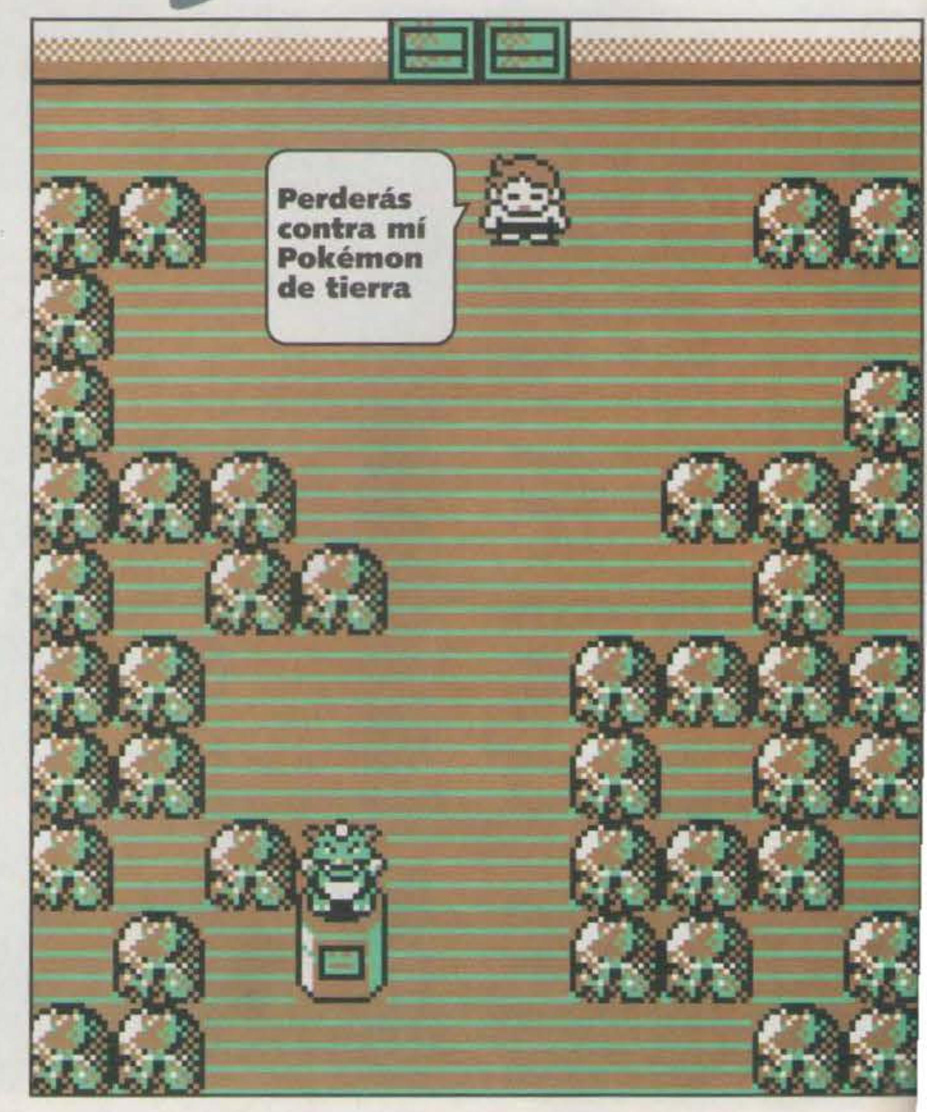
Compra hasta caer exhausto.

En el interior de la meseta Índigo, hay una combinación de mercado Pokémon con centro Pokémon. Lo primero que tienes que hacer es asegurarte de que tienes un equipo bien equilibrado, con Pokémons de alto nivel, y que están en buenas condiciones y sin lesiones.
Lo segundo que tienes que hacer es ir de compras. Compra pociones máximas, restauradores completos, resucitadores, porque tus Pokémon van a sufrir y sudar como no te imaginas. Toma todos los elíxires y éteres que te encuentres, porque seguramente te quedarás sin energía.

La élite de los cuatro.

Tienes que enfrentarte a estos cuatro ultra rudos entrenadores, en sucesión, uno tras otro, sin tener oportunidad de que tus Pokémon descansen o se recuperen de sus lesiones entre un combate y otro. Lo que es más importante, ellos tienen un contingente de cinco Pokémon cada uno, que tienen niveles comprendidos entre 50 y 60.
Es vital que alteres el orden de cada Pokémon en pelear para cada batalla, de manera que el que tenga mayor nivel tenga la ventaja.







Entrenador: Lorelei

Pokémon: Dewgong (nivel 54), Cloyster (nivel 53), Slobwbro (nivel 54), Jynx (nivel 56), Lapras (nivel 56).
Nuestra Lorelei es una verdadera sirena de hielo, así que mientras combatas con Pokémon de fuego, o de roca, podrás derretir sus esperanzas de derrotarte.

Entrenador: Agatha

Pokémon: Gengar (nivel 56), Golbat (nivel 56), Haunter (nivel 55), Arbok (nivel 48), Gengar (nivel 60).
Esta intimidante dama prefiera a los Pokémon fantasma, y lo malo es que ningún tipo tiene alguna ventaja contra este tipo. Pero asegúrate de que ningún Pokémon que uses tenga alguna desventaja, como por ejemplo, el fuego y el agua. Los peleadores, venenosos y psíquicos no te van a servir de nada.

Entrenador: Bruno

Pokémon: Onix (nivel 53), Hitmonchan (nivel 55), Hitmonlee (nivel 55), Onix (nivel 56), Machamp (nivel 58).
Bruno confía en la tierra, más que en el cerebro, así que a sus Pokémon se les puede vencer con Pokémon voladores y físicos.

Entrenador: Lance

Pokémon: Gyarados (nivel 58), Dragonair (nivel 56), Aerodactyl (nivel 60), Dragonite (nivel 62).
Lance confía en el formidable poder del dragón para vencer a sus oponentes cansados, y no es sorprendente que sea el más difícil de todos. Aquí tu mejor estrategia es utilizar Pokémon de hielo.



todo derecho el título del mejor entrenador Pokémon, que haya vivido, excepto que ahora tendrás que luchar contra tu archirrival de nuevo, sin que antes pueda descansar tu equipo.

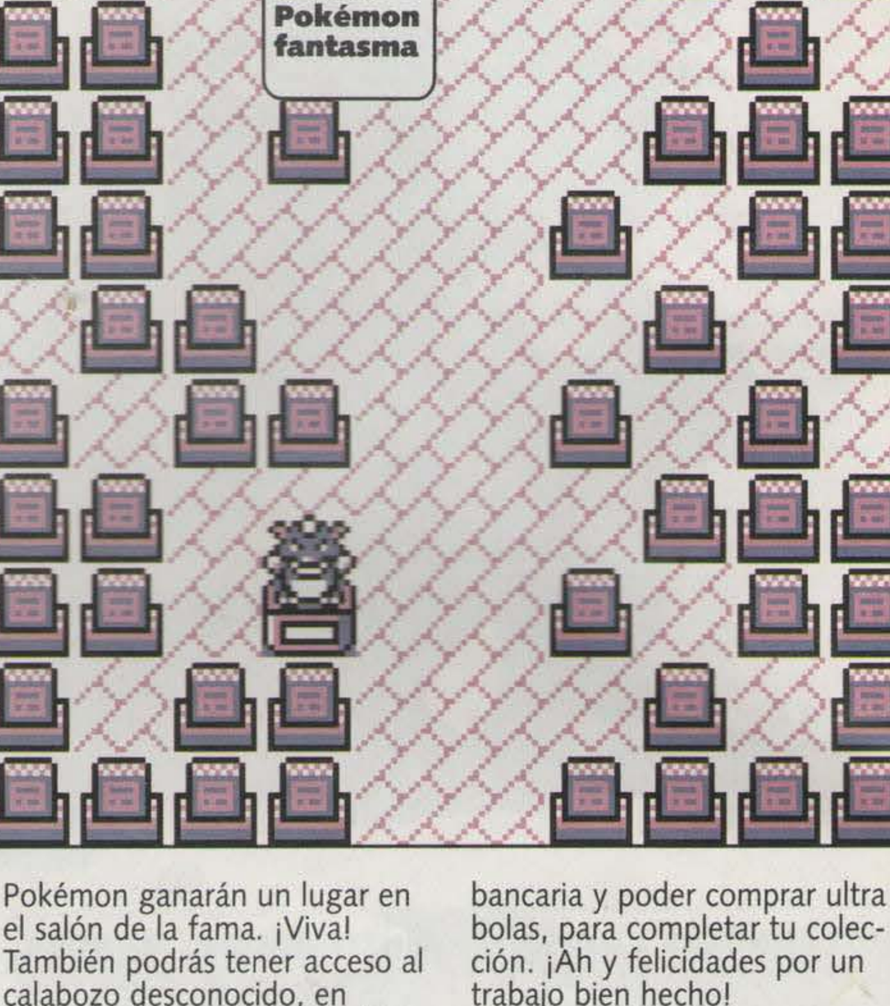
Entrenador: archirrival
Pokémon: Pidgeot, Alakazam, Rhydon. Los tres Pokémon restantes dependen de los Pokémon que elija al principio.

Si elige... sus Pokémon serán.
Charmander: Exeggcutor, Gyarados, Charizard.
Squirtle: Exeggcutor, Arcanine, Blastoise.
Bulbasaur; Arcanine, Gyarador, Venasaur.
Tu archirrival cuenta con un equipo bien balanceado. Pero no es infalible. Esto es lo que tienes que usar contra él:

La batalla final...
Así que eso es. Los cuatro entrenadores de la élite están vencidos y puedes reclamar con

Pokémon de tu archirrival... Utiliza
Pidgeot; eléctrico.
Alakazam; psíquico
Rhydon; agua o de pasto.
Exeggcutor o Venusaur; fuego
Arcanine o Charizard; agua o roca.
Gyarados o Blastoise; eléctrico.

El final.
Gana esta última batalla, y tú y tus



Pokémon ganarán un lugar en el salón de la fama. ¡Viva! También podrás tener acceso al calabozo desconocido, en donde podrás encontrar a los Pokémon más elusivos.
Y a diferencia de otros entrenadores, puedes pelear contra los cuatro de la élite y tu archirrival cuantas veces quieras. Esto es particularmente útil para incrementar tu cuenta bancaria y poder comprar ultra bolas, para completar tu colección. ¡Ah y felicidades por un trabajo bien hecho!





Indigo Plateau

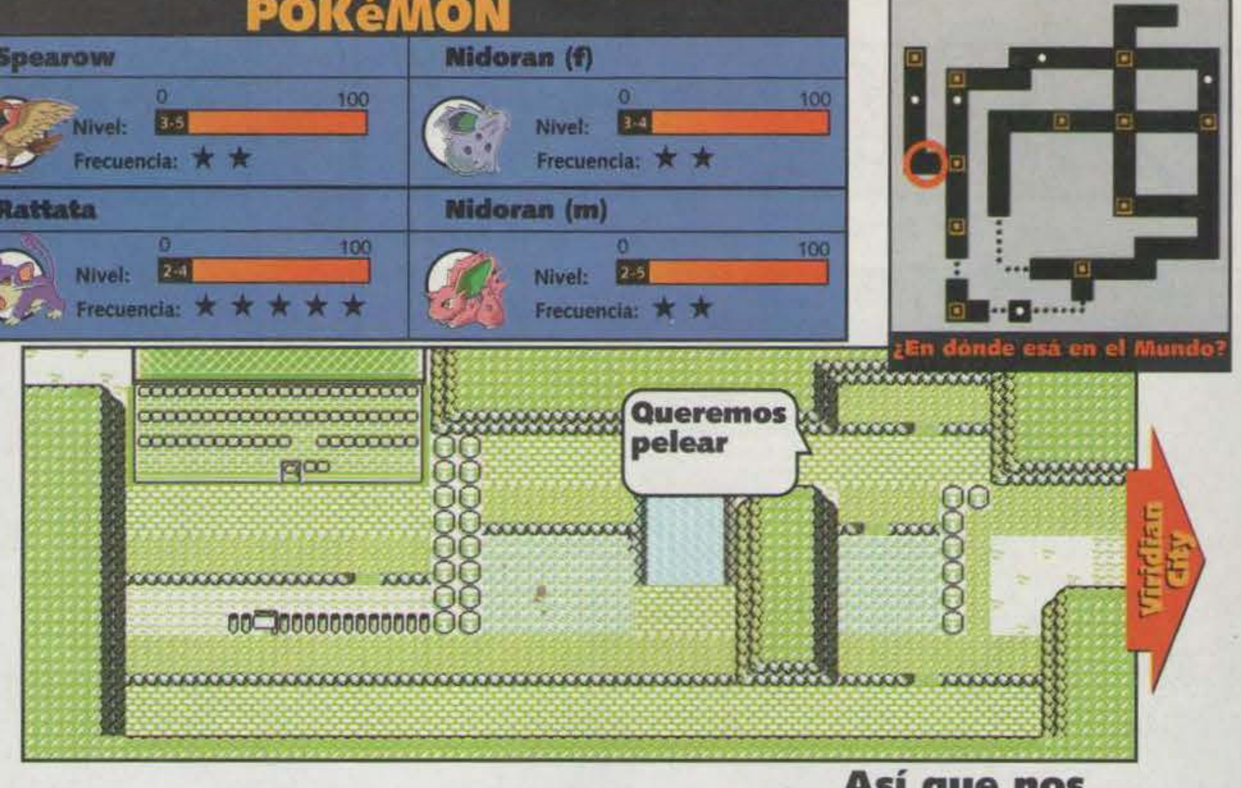
Victory Road

¿Esa es la banda de Tierra? Entonces pasa

Si no tienes la Volcano Badge no entras

¡Tienes que tener una banda Soul!

Ruta 23



POKéMON

Pokémon	Nivel (0-100)	Frecuencia
Spearow	3-5	★ ★
Nidoran (f)	3-4	★ ★
Rattata	2-4	★ ★ ★ ★ ★
Nidoran (m)	2-5	★ ★

RUTA 22

Aunque los Pokémon que encontrarás aquí son todos de un nivel muy bajo, te encontrarás en un callejón sin salida, hasta que hayas logrado reunir todas las placas de entrenador. ¡Cuando las tengas, regresa!

Así que nos encontramos de nuevo.

Entrenador: archirrival
Pokémon: Pidgeot (nivel 47), Rhyhorn (nivel 45), Growlithe (nivel 45), Exeggcute (nivel 47), Alakazam (nivel 50), Bulbasaur/Charizard/Venasaur (nivel 53). Cuando (y únicamente cuando) hayas logrado reunir todas las placas de entrenado, te encontrarás con tu archirrival para un enfrentamiento con Pokémons de alto nivel. Como ahora su equipo está más balanceado, descubrirás que será más difícil derrotarlo que en los encuentros previos. Pero no será tan bueno como tú. ¡Así que dale su merecido!

Ruta 23

Lo siento, sino tienes el Marsh Badge, estás fuera

¿tienes el Rainbow Badge?

Sólo, quienes tienen el Thunder Badge

Veammos tu Cascade Badge!

Ruta 22

¿Dónde está en el mundo?



RUTA 23

Sin las ocho placas, los guardias te impedirán el paso a esta región.

POKéMON

Pokémon	Nivel (0-100)	Frecuencia
Spearow	26	★ ★ ★
Fearow	38-43	★ ★ ★
Ekans (red)	26	★ ★
Ditto	33-43	★ ★ ★
Sandslash (blue)	41	★
Arbok (red)	41	★ ★
Sandshrew (blue)	26	★ ★ ★



Acabas de derrotar a los cuatro de la élite, y te has proclamado como el mejor entrenador Pokémon. ¿Ahora que sigue? Enfréntate al calabozo desconocido, y reúne tantos Pokémon raros como puedas, y entre ellos se encuentra Mewtwo.

NIVEL 1

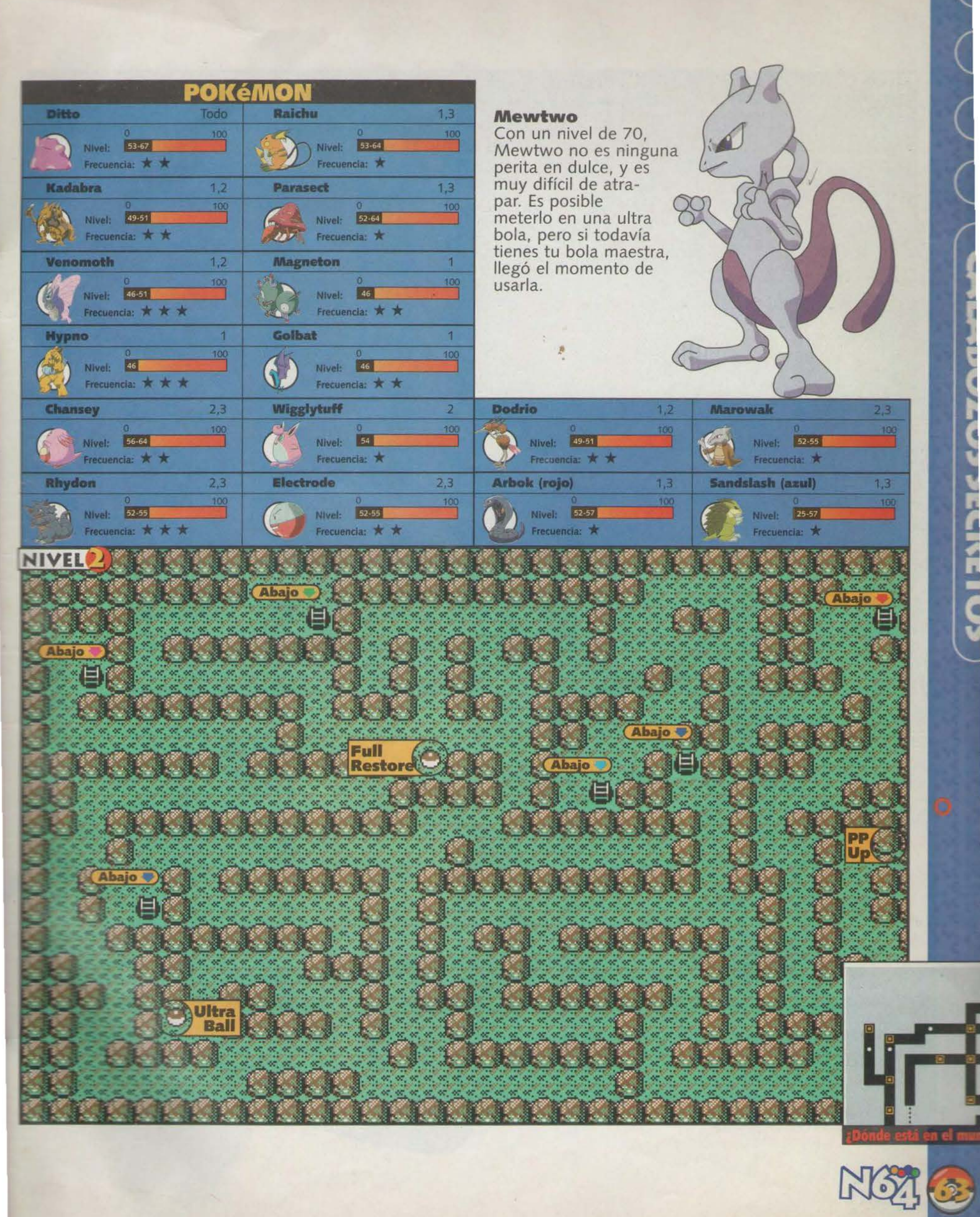
Nugget
Arriba
Arriba
Max Elixer
Arriba
ABAJO
Arriba
Arriba
arriba
Full Restore
Cerulean City

ARTICULOS
- Elíxir máximo
- Pepita
- Restauración completa x!
- Mayor poder
- Ultra bola x 2
- Resucitar máxima.

Tipos rudos.
En cuanto terminen de pasar los créditos y presiona 'start' (iniciar) en el menú principal y luego selecciona continuar. Ve a la ruta 24 y viaja solo hasta el norte de la ciudad Cerulean. Luego ve por agua, y nada hacia el sur para llegar a la caverna en donde se encuentra el calabozo desconocido.

Los Pokémon que habitan aquí tienen niveles de experiencia de 50 a 60, y no sería muy sensato de tu parte el tratar de agararlos a todos al mismo tiempo. Es más, lo más conveniente sería correr de la batalla cuando se bajen las pilas, si es que quieres sobrevivir lo suficiente para atrapar a Mewtwo (en el nivel más bajo) en una pelea.





POKéMON

Pokémon	Nivel	Nivel:	Frecuencia:
Ditto	Todo	53-67	★★
Raichu	1,3	53-64	★
Kadabra	1,2	49-51	★★
Parasect	1,3	52-64	★
Venomoth	1,2	46-51	★★★
Magneton	1	46	★★
Hypno	1	46	★★★
Golbat	1	46	★★
Chansey	2,3	56-64	★★
Wigglytuff	2	54	★
Dodrio	1,2	49-51	★★
Marowak	2,3	52-55	★
Rhydon	2,3	52-55	★★★
Electrode	2,3	52-55	★★
Arbok (rojo)	1,3	52-57	★
Sandslash (azul)	1,3	25-57	★

Mewtwo

Con un nivel de 70, Mewtwo no es ninguna perita en dulce, y es muy difícil de atrapar. Es posible meterlo en una ultra bola, pero si todavía tienes tu bola maestra, llegó el momento de usarla.

Tienes que atraparlos a todos.

Ahora es tu oportunidad para echarte a la bolsa a muchos de los Pokémon más raros, cuando vayas de salida. El problema es que, la mayoría tiene niveles de experiencia muy elevados, y quizás no tengas a la mano al mejor Pokémon para enfrentarlos.

Si esto te pasa, no te des por vencido. Eres el campeón indiscutible de la liga Pokémon. Sal del calabozo desconocido y regresa a la ciudad Cerulean (nada hacia el norte, y viaja al sur luego por la ruta 24) y cuando llegues ahí, intercambia tus Pokémon usando el centro Pokémon de PC para encontrar a un adversario más adecuado. Finalmente, regresa al calabozo desconocido y atrapa a tu presa. Así de fácil. Ahora, todas las áreas del juego deben estar abiertas, así que explóralas tanto como los desees, quizás encuentres a algún Pokémon raro, que antes pasaste por alto. Sin embargo, ten en cuenta que algunos Pokémon solamente se pueden adquirir comprándolos. ¡Feliz cacería!


PAU-PAU!®
Se une al lanzamiento del VIDEO de
Walt Disney
TARZAN
y te invita a ganar un viaje
¡GRATIS!
a: Walt Disney World®
En Orlando, Florida, U.S.A.
MECANICA:
Junta 3 etiquetas de Pau-Pau! marcadas con la promoción de Tarzán, anota tus datos en el reverso (Nombre Completo, Dirección, Ciudad, Estado, Código Postal y Teléfono) y deposítalas junto con una copia de tu Pasaporte y Visa Estadounidense VIGENTES en los buzones colocados en Videocentros participantes o mándalas al apartado postal No. 22071 en México D.F. para participar en una rifa de viajes a Walt Disney World, en Orlando, Florida para 4 personas que incluye: boleto de avión redondo México-Orlando-México, 4 noches de hotel dentro del Walt Disney World Resort, un pase de entrada para los parques por 4 días, 225 Disney Dólares para alimentos, un pase de entrada para un parque acuático, un pase de entrada para Pleasure Island y un boleto para traslados del aeropuerto de Orlando al Hotel y viceversa.
BASES:
Todas las etiquetas de Pau-Pau de cualquiera de las 8 frutas (manzana, uva, guayaba, limón, cereza, tamarindo, naranja y mango) que existen, vendrán marcadas para participar durante la promoción. Para que el ganador pueda disfrutar de su premio se requiere lo siguiente: presentar copia de Pasaporte y Visa Estadounidense VIGENTES de sus 3 acompañantes, la fecha límite para presentar estos documentos será el 15 de mayo del 2000, sólo cubriendo este requisito se podrán confirmar las fechas con la aerolínea y hotel correspondiente para así evitar cancelaciones posteriores de fechas; deberá proponer 3 fechas tentativas para realizar el viaje y en base a ellas se harán las reservaciones; se deberá especificar si el ganador o algún acompañante es menor de edad; el viaje se deberá solicitar con al menos un mes de anticipación a la fecha deseada para confirmar la disponibilidad para la realización del mismo; el premio se podrá disfrutar durante los meses de mayo, junio, julio y/o agosto del 2000. Las etiquetas no deberán presentar ninguna alteración, raspadura o enmendadura alguna. En caso contrario el poseedor no tendrá derecho a reclamar el premio. Premios: 2 viajes. Promoción válida sólo en la República Mexicana del 1o. de febrero al 31 de marzo del 2000. La rifa se realizará el viernes 28 de abril del 2000 en las instalaciones de Frugosa, S.A. de C.V. Permisionario: FRUGOSA, S.A. DE C.V. km 12.5 Antigua Carretera México-Pachuca, Col. Rústica Xalostoc, Ecatepec, Edo. de Méx. C.P. 55340. Para mayores informes de la promoción, del D.F. y del interior de la República Mexicana, llama sin costo al 01-800-015-86-39. Permiso de Gobernación S-1138-99 "Aliméntate sanamente". Para cualquier queja derivada de esta promoción, favor de acudir a la dirección de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación, ubicada en Morelos No. 70 Col. Juárez, Deleg. Cuauhtémoc C.P. 06600 México D.F. o bien comunicarse a los teléfonos: 5535-8105 y 5535-8325.
"Aliméntate sanamente" Promoción válida sólo en la República Mexicana del 1o. de febrero al 31 de marzo del 2000, Permiso de Gob. No. S-1138-99